ChinaJoy上演游戏盛宴，PS3首次在中国展出！ | 欧洲网站预定PS3，PS3（60GB）+3款游戏＝1000美元！

LEVEL UP 游戏城寨

优惠价¥4.80元
8 LeveL 2006.7A
游戏/网络/音乐互动志

前线导游
女神侧身像2 希尔梅丽雅上手指南

美优馆
堀北真希

levelup 私房话
初恋有多美？

动漫游
女人我最大——御姐时代

Web Show
看世界杯的女子，你属于哪个流派
国际足坛十大魔咒
老战士永远不死
世界杯之健康指南

震撼新作速报
传说系列四款新作发表！

- PSP 世界传说 光明神话
- PSP 幻想传说 全语音版
- PS2 宿命传说
- PS3 潜龙谍影4 爱国者之枪
- NDS 逆转裁判4
- NDS 口袋妖怪 钻石/珍珠
- NDS 宠物蛋的小店 请多关照
- NDS 新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园
- PS2 混沌战争
- PS2 .hack//G.U. Vol.2 思念之声
- PSP SD高达 G世纪·便携版
- PS2 战国BASARA2

次世代主机PS3将作为一台PC机融入到玩家的日常生活中！
——SCEI久多良木健访谈



佳文选读·研究铝塑分离的老夫妻

01 朵拉的开场白/02 First Kiss（《君吻》主题曲）/03 Brave（《战国BASARA2》Ending）/04 缇尔（《加德战记》主题曲）
05 OUTRIDE（2006夏季动画演唱会主题曲）/06 The Season of Steel（《重装机兵 钢之季节》BGM）
07 流浪的外国人（《重装机兵 钢之季节》BGM）/08 直到世界结束（《重装机兵 钢之季节》BGM）
09 Battele in The Waste（《重装机兵 钢之季节》BGM）/10 Go West（欧美流行推荐）/11 旅人（日韩流行推荐）
12 Tonight I feel close to you（网友点播）/13 Down by the Salley Garden（网友点播）
14 研究铝塑分离的老夫妻（佳文选读）/15 动画对白赏析（《凉宫春日的忧郁》）/16 月と王子（《块魂》BGM）

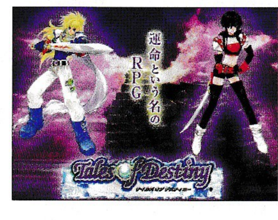




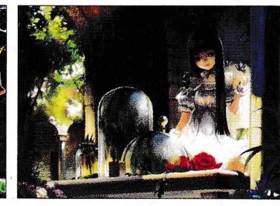


女神侧身像2 希尔梅丽雅　画师：UP TEAM／神之炼金术师











COVER STAFF

封面：堀北真希　Copyright 株式会社 ワニブックス

Level 8
2006.7A



策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010

CONTENTS
目录



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

《传说》系列新作发表会召开
系列4款最新作详细情报公开


出席会议的NBGI公司代表鹈之泽伸等人


充当大会司仪的绿川光和弓月ひろみ

Bandai Namco Games公司于6月20日召开了《传说》系列2006年新作发表会，会上发表了将于2006年以及2007年发售的《传说》系列作品。大会司仪由著名声优绿川光以及弓月ひろみ2人担任，首先NBGI副社长鹈之泽伸发表了讲话，紧接着第6制作单位的负责人吉续信登台，正式公开了公司2006-2007年度《传说》系列作品的发售计划。此次公布的《传说》系列作品将于9月开始陆续推出，分别是《幻想传说》的PSP版，《宿命传说》的PS2版、系列新作《世界传说 光明神话》和预定在2007年移植PSP的《宿命传说 2》。

《幻想传说》可谓是"《传说》系列"的起点，虽然这已经是本作的第3次移植（之前分别推出过PS和GBA版），但这款在SFC上推出的第一代《传说》游戏在众多FANS心中依然是永远的经典。此次移植PSP平台将会加入主线剧情的全程语音，并将邀请著名的动画制作公司Production I.G重新制作游戏中的动画影像，本作目前开发进度为80%，预定于今年9月7日发售。

第二款作品是PS平台上的第一款《传说》作品，《宿命传说》的PS2版。有着众多FANS支持的本作将以全新的面貌出现，不仅画面和系统得到了大幅改良，还加入了全新的剧情，同时也将收录全程语音。目前本作预定于今年冬季在PS2平台正式推出。


熟悉的画面，熟悉的身影

最后预定推出的是PSP平台的《传说》系列的最新作品《世界传说 光明神话》。本作是能够与《传说》系列角色一同冒险的《世界传说》系列的最新作，玩家可以自己创造原创主人公，还可以通过网络下载角色和道具。另外，《宿命传说 2》的PSP移植版详细信息在会上并未公开，官方表示更多情报将在不久后陆续公开。

levelup 网友评论

评论1 传说玩家的盛宴即将降临，两款名作的重制令人感觉到诚意，而PSP上的新作品更令人期待。在主机新旧交替之际，南梦宫这一举措令人雀跃！（by 一行）

评论2 无语……《风雨》都还遥遥无期就开始忙着复刻，Namco真的那么等钱用吗？真是为玩家着想就出新作吧！我宁可他一年出两作新作都好过现在一下子炒那么多冷饭，经典也不用一下子这么泛滥的。（by 53楼）

评论3 玩过这个几作《传说》的人都知道这是经典，就算复刻给PSP那还是经典，所以请不要再说什么炒冷饭这样的傻话了，如果你觉得Namco在骗钱的话那你就别买！没吃到的葡萄都是酸的。（by 45楼）

制作人确认《灵魂能力4》正在开发中
游戏可能登陆PS3平台


图为《灵魂能力3》

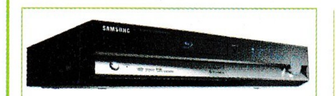
Bandai Namco Games首席游戏制作人Daisuke Uchiyama近日在接受GameDaily采访时透露，公司旗下的《铁拳》和《灵魂能力》开发小组目前都在进行各自的系列游戏的开发工作。关于《铁拳6》开发的消息已经公布有很长一段时间了，但至今为止还是首次披露《灵魂能力》最新作正在开发中的消息。

据悉，Uchiyama是在谈到《龙珠Z》系列格斗游戏的发展前景时提到《铁拳6》和《灵魂能力4》的。他确认，这两个游戏目前都在紧张的开发之中，但并没有提到这款游戏将会登陆哪个机种。鉴于《铁拳》系列街机和PS系列家用机平台双管齐下的路线，外界普遍认为《灵魂能力4》也极有可能在索尼的PS3平台上推出，但目前详细情况还都不得而知。不过相信Bandai Namco Games官方不久后应该会陆续公布有关这款游戏的更多消息。

levelup 网友评论

评论1 PS时代Namco就是SCE的开国公臣，总是把看家大作留给他，可似乎SCE更在乎的是史克威尔，已经忘了当初是靠谁来战胜SEGA的。没有Namco就没有PS的今天。（by 凤凰不净王）

全球首款蓝光播放器发售日终于确定
三星蓝光播放器将于本月发售



Samsung Electronics America宣布，世界首台Blu-ray Disc播放器"BD-P1000"将于6月25日正式在北美市场发售，预定售价为999.99美元。

"BD-P1000"是首款Blu-ray Disc规格BD-ROM的家用播放器，原本预定于5月中旬发售，但由于BD-ROM电影的发售由5月23日向后延期，因此不得不也随之延期。

随着BD-P1000的发售，Sony Picture Home Entertainment（SPHE）和狮门公司（Lionsgate）的世界首批BD-ROM电影也将于6月20日发售，其中包括《50次初恋》、《第五元素》、《终结者》等影片，售价在20美元之30美元之间不等。

"BD-P1000"除了可以播放Blu-ray Disc外，还可以播放DVD、CD、DVD-RAM以及DVD±R/RW。



levelup 网友评论

评论1 BD的支持电影厂商比HD多，BD双面容量是50G，而HD呢？完全没有优势，不知道哪个才是次世代标准咯（by 28楼）

评论2 现在谈次世代标准还太早，虽然BD上市了，但销量如何才是关键。在大家都在等PS3这个廉价BD播放器的情况下，这些蓝光阵营的生产商的积极性和收益都遭到打击，不稳定因素也就产生了。除非这$999是为了体现PS3的廉价，PS3上市后BD就降价？（by 19楼）

Wii手柄将不具备麦克风功能
《塞尔达传说 含光公主》可能对应WiiConnect24机能

美国游戏杂志《EGM》刊载了任天堂社长岩田聪以及著名游戏制作人宫本茂的访谈，通过访谈我们得知，Wii控制器上将不会搭载麦克风功能，这也否定了之前人们对于Wii手柄将拥有麦克风功能的推测。

宫本茂表示，不搭载麦克风的原因是担心主机的成本增加从而使售价提高。同时他表示将会通过一些方法使Wii的耳麦连接在Wii手柄上。

在访谈中还提到了其它一些令人关注的话题。宫本茂透露希望能将“虚拟主机”上提供的游戏作品的



画面进行改良。而岩田聪则表示，通过“WiiConnect24”Wii主机可以向手机那样，即使关闭了主机也能够接收数据。

另外，宫本茂表示希望能使《塞尔达传说 含光公主》也能够对应“WiiConnect24”机能。

levelup网友评论

评论1 “不搭载麦克风的原因是担心主机的成本增加从而使售价提高。”好样的！不像某公司，不理会玩家死活，无谓的增加成本导致售价高得可怕！(by 11楼)

评论2 某公司减功能就是降低价格，就是合理，另一公司减功能就是@$@%#`%`，哼哼……(by 12楼)

欧洲法院认定PS2不是“电脑”
索尼难逃3420万英镑巨额进口关税

欧洲上诉法院近日宣布，历时5年之久的索尼PS2进口关税案宣告终结，PS2将不能作为“计算机”产品而获得进口关税折扣待遇。索尼不得不为PS2主机上缴3420万英镑（约合5000万欧元）的进口关税。同时，上诉法院还否决了索尼继续上诉欧洲高等法院的权利。

上诉法院认定，索尼公司的PS2是一台“数字处理设备”，而不是计算机。由于在2001年到2004年间，根据欧洲法律规定，计算机及相关产品可以免除部分关税，而游戏机则不行。为了让欧洲法院承认PS2是“电脑”而非游戏机，索尼进行长达5年的斗争，但最后还是不幸落败。

上诉法院法官查德威克最后还不忘对索尼辩护律师在数次庭审过程中的举动进行了严厉批评，他指责索尼的律师代表在辩护过程中的表现“过于散漫且经常出现对事实进行不必要的夸大。”而其庭审中使用的言辞已远远超出应有的“适当尺度。

levelup网友评论

评论1 索尼最近好象有点背，许多事都是一失败告终，不过在下还是比较支持的，毕竟它带给过我们PS和PS2。再说有道是“福兮祸所依，祸兮福所伏”，世上没有绝对的冤大头，索尼最近的连连失力也许是过去太风光了，但也可能是为未来的成功在忍辱负重。(by 35楼)

任天堂确认欧洲首发NDSL被盗消息
官方发言人表示将尽力保证欧洲市场货源充足

就在前不久，有报道称一批准备用于欧洲首发的NDSL主机在香港被盗，该消息在业内不胫而走，一度引起了不小的凡响。近日，任天堂公司正式对外确认，确实有一批为英国首发准备的一批白色NDSL主机被盗。

据报道称，这批被盗的英国版NDSL主机总值超过126万英镑（184万欧元），很可能已经流入到香港和台湾黑市。尽管任天堂官方没有确认这个数字，也没有对此次被盗事件做详细的解释，但承认说：“有一大批为英国市场准备的白色NDSL主机在香港被盗。”然而官方发言人同时保证，这次意外事件不会影响欧洲发售的NDSL的货源供应，“任天堂会尽最大努力保证为满足英国市场的需求提供足够的NDSL主机。”

任天堂前不久宣布NDSL主机的欧洲发售日为6月23日，售价为99.99英镑/149.99欧元。NDSL在日本首发时出现了空前的热销场面，而在美国的发售也受到了广泛的欢迎，相信在欧洲也能取得不错的销售成绩。

levelup网友评论

评论1 有的地方的确已经有卖黑色的了，原来是偷出来的贼物啊！(by 10楼)

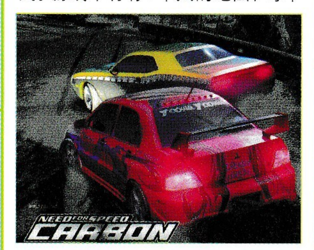
评论2 那么大个箱子“不翼而飞”？开玩笑吧，应该从内部找原因！(by 13楼)

《极品飞车 碳化》正式发表
游戏系统及部分新要素公开

EA公司前不久刚刚正式确认了人气赛车游戏《极品飞车》系列的最新作《极品飞车 碳化》（以下简称《碳化》），近日，EA又对外透露了一系列有关这款游戏的最新信息。

EA公司透露，《碳化》在游戏风格等方面与前两作，《头号通缉》和《地下狂飙》非常相似，从某种程度上可以被看作是两部作品的融合。本作继承了《头号通缉》中倍受好评的警车追逐系统，而《地下狂飙》中的许多优点也将得到延续。

除了继承原有的系统以外，《碳化》还增加了许多全新的要素。比如，游戏中重新设计了地图争霸模式。游戏中将有3个大的地图，每个



地图又分为7个区域，玩家可以通过比赛来取得这些区域的控制权。当玩家控制了一个区域后就可以在游戏时获得额外的奖励。

此外，《碳化》中还将增加一个名为“峡谷竞赛”的模式，玩家要在侧临万丈深渊的一条狭窄公路上比赛，挑战竞速的极限。而且在本作中，还设置了丰富多采的多人连机模式。玩家可以与队友相互配合，比如合力把对手的赛车挤出赛道并在游戏中获得更多的奖励。

本作目前公布的对应机种有PS3、Xbox 360、Wii、PS2、Xbox、PSP和NDS，EA公司表示，不久后还将陆续公布更多详细信息。

levelup网友评论

评论1 《地下狂飙》系列和《头号通缉》都是极佳的作品，希望这次的《碳化》能在题材和风格上有更新的突破。NFS是典型的美式游戏，结构庞大，夸张爽快。那种置身于欧美流行文化的感觉很不错，我现在都还在挑战“15人黑名单”呢！(by yanhan0410)

NDSL美版首发反应热烈
美国部分地区销量不尽如人意

美国当地时间6月11日，任天堂掌机NDSL开始正式在美国上市，首发时的场景十分火暴，丝毫不逊色于3月份在日本市场空前热销的场面。任天堂不久又宣布，在NDSL首发至今的两天时间里，已经卖出了超过136500台NDSL主机。

从目前的情况来看，NDSL在美国已经取得了理想的开局，而任天堂在经历过日本首发货源短缺危机之后又着重提升了生产能力，保证为美国市场提供充足的货源，剩下的就只等NDSL销量继续上升，打破NDS曾经创造的记录似乎也只是时间问题。

然而最近却有消息说，NDSL在美国的部分地区销售状况并没有预期的那么好。据居住在美国洛杉矶的日本自由撰稿人兼翻译家冈真由美针对NDSL的销量进行了初步的调查。她对住宅区十分密集的洛杉玑郊外地区方圆20公里范围内的5家沃尔玛超市、3家Target商店以及3家ToysRUs玩具店进行了电话采访，对是否还有NDSL主机存货进行了询问。结果是她购入主机的那家沃尔玛已经没有存货，而另外4家中有2家尚有存货。而3家Target以及3家Toys'R'Us玩具店都表示还有存货。另外，已经没有存货的两家沃尔玛的进货台数分别是4台和12台，而据她回忆在她购买主机的那家沃尔玛大概也只进了10台左右NDSL。

自由撰稿人冈真由美

冈真由美表示，虽然只调查了11家商店，并不能代表整个美国市场，但与日本市场连续几个月出现断货情况相比，显然NDSL在美国部分地区的人气程度没有预期中的理想。

levelup网友评论

评论1 又不是搞统计的，她说的话最多是个参考了，具体数量还是要等任天堂官方或NPD的统计数据。(by 62楼)

评论2 游戏机这种特殊的商品是不能摆在这种销售店里地，在超市卖不好完全是正常现象，不相信的话可以同样在超市里调查一下PSP的销量，就会得出同样的结论。(by 55楼)



欧洲购物网站展开PS3预订业务
60GB PS3+3款游戏套装售价1000美元!



随着PS3全球发售日的一天天临近，PS3主机的提前预订业务也开始大张旗鼓的展开了，这其实是预料之中的事，但真正让人吃惊的还是预订的价格。如果你觉得Xbox 360首发时600美元的价格高得吓人的话，那下面你可要坐稳了，因为刚刚在欧洲展开的PS3预订业务公布的60GB PS3游戏同捆套装售价为549英镑，约折合1016美元（8420元人民币）。

率先在欧洲开展PS3预订业务的是著名的大型购物网站Play.com，根据该网站的预订服务介绍，这套PS3套装里除了60GB PS3主机以外，还将包括三款首发PS3游戏，分别是《战鹰》、《一级方程式赛车06》和《SingStar》。

按照SCE欧洲分社此前公布的60GB PS3售价为425英镑（799美元）的标准来计算，那么除去主机外三款游戏的价格就是124英镑（230美元），每款游戏为41英镑（76美元）。如果索尼第一方软件商的PS3游戏售价能达到这个层次的话，那么其余第三方厂商的游戏价格也是可想而知了。

需要指出的是，与所有其他主机一样，把PS3以欧洲的售价换算成美元来看，对包括美国市场在内的许多地区都偏高，所以这个售价仅供参考。说到这里，不少人可能对去年那个包含等离子电视的令人发指的4499美元Xbox 360套装还记忆犹新，由此也不难看出，利用紧俏的首发游戏主机来推销一些昂贵的额外产品是零售商们的一贯伎俩，看来今年他们似乎也不打算放弃利用PS3和Wii来大捞一笔的机会。

levelup 网友评论

评论1 如果按照目前公布的蓝光播放器999美元的价格来看，PS3不算贵。但它上面的游戏是否除了画面外就没有其他方面的突破了呢？还有它的相对便宜的售价对其他生产蓝光播放器的同盟是否有影响，这都关系到PS3的命运。（by 15楼）

评论2 就算是电脑吧，8000多的电脑要好到什么程度（不算显示器）！是不是索尼以后所有的工作人员都是人手一台PS3而不用PC吗？（by 50楼）

次世代战争的主要战场将是欧洲市场
日本、美国游戏市场已经趋于饱和

微软Game Technology Group所属的开发者Matt Lee日前接受采访时表示，目前日、美两大游戏市场已达到“饱和点”，因此欧洲游戏市场将成为次世代主机战争的关键。

Matt Lee指出：“日本对我们来说很明显是十分重要的市场，是必须努力争取的，因此我们争取到了来自日本著名游戏公司制作的游戏作品。但是，必须注意的是日本目前并非是世界最重要的游戏市场，这不仅是因为它不像美国、欧洲市场那么大，也因为美国和日本已经达到了饱和点。因此，今后最大的战场将会是欧洲市场。”

关于PS3的CELL芯片，Matt Lee对CELL是否是针对游戏开发用而生产的表示怀疑，另外他还认为将游戏从Xbox 360移植到PS3是件很困难的事。

当记者问道微软会不会也采用动作感应手柄时，他表示：“虽然我不太清楚，但是微软在数年前发售的PC用动作感应手柄没有获得成功。我认为任天堂拥有很可怕的系统，动作感应功能也已经很稳定、很成熟，并且他们为以后控制器的功能扩展也留有足够的余地。”

levelup 网友评论

评论1 现在的日本市场和北美市场已经定型，相对来说欧洲是有经济实力购买次世代主机又没有被完全开发的市场。以后在欧洲的主机竞争会更加激烈，而欧洲版的各大主机价格普遍偏高可能也为将来的价格战埋下伏笔。（by 17楼）

小岛秀夫再次对三大主机进行形象比喻
PS3是电影院，X360是DVD，而Wii是一台电视机



对于三大硬件厂商和他们极力推崇的三大主机，每个人都有着自己独到的看法，而著名游戏制作人小岛秀夫的想法则更是独特。他曾经形象地把PS3、X360、Wii这三大主机分别比喻成盛宴、大餐和家庭便饭，这一见解一度引发了不小的争议。而最近，他再次发表见解说：“PS3是电影院，X360是DVD，而Wii是一台电视机。”

小岛秀夫近日在接受记者采访时被问到在经过E3之后他对三大次世代主机又有何看法时，他回答说：“现在，我认为PS3就象电影院一样，人们希望在那里看到大屏幕，享受THX和5.1声道环绕立体声所带来的震撼；尽管去电影院的人可能会因此付出高昂的费用；Xbox 360其实可以被看作一台DVD，事实上你并不清楚自己想看什么样的电影，因此你会到商店里去逛一圈，看看是否能找到自己感兴趣的；而Wii则是一台你家里面的电视机，你可能不知道自己想要看什么节目，但无疑你拥有极为丰富的选择权。”

levelup 网友评论

评论1 小岛哥的预测很有趣，他认为Wii和X360将占有大多数市场，电视机是一般家庭的标准配置，不过现在有DVD的也很多吧，不过电影院只是偶尔去去，不能吃住在那里的，除非你是工作人员。（by 31楼）

索尼公开否认PS3性能缩水报道
官方发言人表示该报道是“荒谬可笑的”

前不久一家在业内颇有影响力的游戏网站透露，PS3的最终硬件规格并没有索尼官方之前宣布的那么好，由于索尼担心以目前PS3的配置，很难有效降低功率和发热量，因此PS3在运行中存在很大的过热而导致死机的危险。为了解决这一问题，索尼不得不把PS3使用的CELL芯片的规格由原先的3.2GHz降到2.8GHz，因此导致PS3的实际性能大大缩水。

这一消息立刻在业内被广泛传播并引起了极大的震动，为了平息外界对PS3的种种猜测，索尼官方立刻对这一报道进行了反击。索尼官方发言人Jonathan Fargher公开表示这种报道是“完全没有根据的。”他表示许多游戏开发者都已经拿到了PS3的开发硬件和开发工具，其中大部分已经针对PS3进行了8到12个月的开发工作。因此在现阶段，一切有关PS3最终硬件规格将会缩水的传言绝对是“荒谬可笑的”。

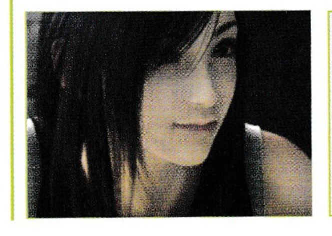
针对有关PS3硬件的其他相关问题，Jonathan Fargher回答说：“索尼拥有超过40年以上消费电子领域产品的设计和生产经验”，因此能够保证PS3的顺利开发。

levelup 网友评论

评论1 其实诽谤索尼是年年有的事情，只不过在被诽谤之前索尼乱拿数据忽悠人才是罪魁祸首。如今的索尼是替自己还债。（by 9楼）

《最终幻想VII》魅力不减当年
《再临之子》全球出货量累计突破240万套

Square Enix公司今天发表，人气DVD、UMD电影作品《最终幻想VII 再临之子》的全球累计出货数量已经突破240万套。《最终幻想VII 再临之子》于2005年9月14日在日本市场发售，于2006年4月25日在北美以及欧洲地区发售，出货数量分别是日本100万套，北美130万套、欧洲10万套。随着6月7日法语版的发售，以及今后欧洲其他各国版本的发售，本作的销量还会有所提高。



levelup 网友评论

评论1 想当初《FF VII》的实际容量只有300多M，其他几张碟都被CG占了，当时那个汗哪！（by 2楼）



评论2 2楼的，要知道CG的制作成本比你所说的“实际内容”要高几倍！CG多点有什么不好？视觉冲击是一个游戏必须的，所以SE的大量CG的作风算厚道的了。（by 26楼）

比尔·盖茨宣布2008年隐退
软件巨人将不再担任微软总裁兼首席软件设计师

微软总裁比尔·盖茨于美国当地时间15日公开宣布，他计划在2008年正式隐退，不再担任微软总裁和首席软件设计师的职务。他表示之所以提前两年宣布这个决定，主要是考虑到能够为公司提供足够的时间来进行转型。

比尔·盖茨是在美国当地时间周四召开的微软股东大会上公布这一决定的，他表示，他将在两年内离开目前所负责的微软日常管理工作，离开微软这个他一手创办并为之奋斗31年的企业。接替首席软件设计师一职的是目前微软的首席技术主管Ray Ozzie，而另外一位微软高级技术主管Craig Mundie将担任首席研发与战略主管。



虽然不再担任总裁一职，但盖茨表示他将不会完全脱离微软，只是主要的精力将不再象原来一样，集中在公司的管理和运作上。外界猜测，无数激烈的市场竞争已经让这位软件巨人倍感疲惫，而最近微软股价的持续下滑以及Windows Vista延期所引发的诸多麻烦使盖茨进一步坚定了隐退的决心。但盖茨表示，他之所以决定隐退，主要是为了能集中精力来管理比尔和梅林达－盖茨基金会（Bill & Melinda Gates Foundation），一个以他名字命名的致力于资助贫困地区建设和全球健康状况等问题的公益组织。

levelup 网友评论

评论1 地球上最有钱的人除了被大家羡慕钦佩之外，最重要的是他值得全球的人的尊敬。他的很多精神都是值得学习的，希望比尔晚年幸福，也希望微软的垄断事业有所改变，呵呵。（by 42楼）

评论2 感谢盖茨对操作系统带来的革命，同时感谢他一直以来让我的D版XP升级！（by 33楼）

《洛克人》系列今冬重获新生
系列诞生20周年之际又有新作推出

今年是CAPCOM公司人气游戏《洛克人》系列诞生20周年，CAPCOM宣布不仅会在7月6日推出新作《洛克人ZX》（NDS），还会在2006年冬季发售一款《洛克人》最新作——《新生洛克人》（暂名）。

CAPCOM公司近日开放了名为"新生洛克人计划"的迷你网站，简要地介绍了开发内容以及故事发生的舞台。

《新生洛克人》的故事发生在《洛克人EXE》中洛克人和热斗的时代的数百年以后，无线网络取代了传统的网线连接的时代。现实世界"外普洛特"中无法用肉眼看见的"电波"所连接的网络无处不在，而各种数据也正是通过这些网络不断的往来穿梭。在这样的"电波世界"中发生了各种各样的事件，主人公洛克人将在"现实世界"和"电波世界"交错的世界中冒险。





在GBA上发售的《洛克人EXE》系列拥有平均50万以上的稳定销量，随着去年年末的《洛克人EXE 6》的发售，该系列宣告完结。因此，此次的"新生洛克人计划"并非是续作，而是"新系列"的开端。

levelup 网友评论

评论1 不错！CAPCOM从来都没有轻视洛克人系列的开发，正是这个系列的整体风格与CAPCOM的硬派动作风格相呼应。（by 23楼）

评论2 这种具有企业代表性的游戏形象似乎只有马利奥仍然坚挺，SONIC，ROCKMAN，雷曼等等都在走下坡路。（by 3楼）

与偶像明星一起清凉一夏
《寻找爱》3本官方攻略相片集与游戏同时发售



CAPCOM公司宣布，将于6月29日发售PSP美女冒险游戏《寻找爱》（共3款）的同时发售3本官方攻略相片集，售价为2800每本。

这3本官方攻略相片册中不仅收录了大量游戏中使用的3位美女偶像原史奈、ほしのあき和工藤里纱的照片，还收录了多幅为公开过的珍贵照片。当然，书内附有清晰易懂的游戏流程图，以及标明全部拍照机会的相册列表等对于游戏攻关极为重要的攻略情报。

levelup 网友评论

评论1 十分期盼这款游戏，不过关键问题是怎么跟我家长开口呢？总不能要三百多元去买一个美女游戏吧。（by 5楼）

评论2 回5楼的，你可以说这是摄影作业……（by 6楼）

评论3 以上三人均为写真女优，但不是AV女优，他们均未拍过AV照片所以本GAME不是H，而是超级纯洁的YY之作。（by leveldown）

Immersion公布公布新一代震动手柄技术
为游戏提供更加真实震撼的游戏体验



Immersion公司（手柄震动技术的专利持有者）近日公布了应用次世代震动手柄的设计模型，新的震动技术可以提供更加逼真和震撼的游戏体验。

新的震动技术用一个单一的电动机代替原先的两个电动机，因此与以前相比，更加小巧、轻便也更加省电。此外，Immersion公司还保证，新的震动技术还将提供一些全新的功能，比如当玩家在FPS类游戏中发射一枚火箭弹时，手柄能逼真的模拟出火箭飞出时的反作用力。另外，新技术还将引入一种全新"武器切换"效果，武器的真实重量和发射状态都可以在手柄上得到真实的模拟。比如机关枪在射击时会产生剧烈的震动，而轻型武器如手枪的效果就相对轻微。

Immersion公司表示，这种新的震动技术已经开发完成，而且公司目前已经向一些有意购买此专利使用权的厂商进行了展示，但目前还不清楚这种技术是否会应用到微软的Xbox 360手柄上。

levelup 网友评论

评论1 好！希望X360会换这手柄！PS3应该没份吧？（by 6楼）

评论2 震动技术落伍了，只要Wii的手柄。（by 7楼）

Wii的开发工具包仅售1732美元！
任天堂兑现承诺降低游戏开发门槛

任天堂近日公布，Wii的游戏开发工具包的全部花费仅为2000美元左右，尽管早就有消息说Wii的开发硬件和游戏开发工具费用低廉，但如此低的价格还是让不少人感到吃惊。

据悉，透露这一消息的是任天堂社长岩田聪，他表示Wii的游戏开发工具包价格将被定为1732美元，这样的价位对软件开发商来说无疑具有相当的吸引力，同时也应验了当初任天堂所保证的，要降低游戏开发门槛并将Wii平台向广泛的领域开放的承诺。

更多的第三方厂商的加入也从很大程度上强化了Wii的游戏阵容，而对于普通玩家来说则更有实际意义，因为低廉的软件开发费用无疑意味着便宜的游戏。玩家们将可以在更丰富的第三方厂商作品中，以更实惠的价格选择更多的游戏。

levelup 网友评论

评论1 会有很多低成本但是很有创意的游戏出来，但是垃圾游戏也是不可避免的……（by 8楼）

评论2 有垃圾游戏又如何？只要有好游戏便行！哪个平台没有垃圾游戏？（by 26楼）

Wii主机的两个新端口暴光
Wii的光驱旁翻盖下隐藏的秘密

我们都知道Wii的光驱与其他主机不同，采用的吸入式的的设计，但却很少有人知道光驱插口旁边长方形翻盖下面究竟隐藏了什么秘密。最近，有消息说在前不久的E3上，一部分游戏开发商得到了由任天堂提供的一张有关Wii机能说明资料的光盘，而这张光盘封面上的图画则清晰地显示了Wii的光驱旁边翻盖下的构造，尽管很小，但我们还是可以发现在光驱入口的旁边还留有一个类似某种端口的小洞以及一个神秘的插槽。



目前还不清楚这两个接口的具体作用，是麦克风、红外线接口，还是耳机插孔或者数码摄像头接口？一切都有可能。但在任天堂正式公布之前，一切都只是猜测而已，任天堂向来很擅长给玩家制造悬念和发挥想象的空间，看来这次也不会例外。

levelup 网友评论

评论1 岩田聪就说了，我们不是只有手柄这个密秘武器，我估计要么跟NDS或者GBA有关系，要么就是SD插槽。（by 11楼）

评论2 有可能是用来旷充闪存用的，24小时的在线更新单单那512MB不是太够用哦！（by 6楼）

使用NDS操纵Wii的游戏
岩田聪演示Wii与NDS的互动功能

任天堂在前不久在日本召开的经营方针发表会上公布了一系列有关Wii和NDS的互动机能，任天堂社长岩田聪还在会上现场展示了使用NDS的双触摸屏来操作Wii主机的方法。

岩田聪表示，玩家可以把NDS当作Wii的手柄来使用，同时也将会利用到NDS的触摸屏。接着，他使用了一款计划在《口袋妖怪 钻石、珍珠》后推出的Wii平台的《口袋妖怪》游戏来演示这种机能。任天堂保证，通过这种功能，玩家可以用NDS来控制电视屏幕上口袋妖怪的行动。而且这种机能还可以应用在玩家与玩家、玩家与电脑以及网络连机对战中。

根据目前的情况来看，任天堂将会推出一系列支持这种互动功能的游戏软件，这一点与原先任天堂为NGC与GBA平台之间设计的互动功能可谓是异曲同工。另外，岩田聪还透露，玩家可以通过Wii来访问任天堂的NDS网络服务中心DS Station，并下载各种NDS游戏试玩和资料。

levelup 网友评论

评论1 GOOD，这样Wii上面的游戏玩法就完全多样化了，Wii手柄的动作感应来耍射击、动作和赛车游戏……NDS的触屏来耍角色扮演、战略、模拟经营游戏，Wii绝对耍不腻。（by 18楼）

评论2 希望能推出一款4人同乐的卡片游戏，大家可以在游戏的RPG部分收集卡片，然后聚集在一起用NDS显示各自的卡片，电视屏幕进行大魄力画面特写，像NGC上就有个叫RUNE的卡片游戏，现在也许可以在Wii上重获新生！（by 爱杀价的奥特曼）

2006 ChinaJoy即将上演游戏饕餮盛宴
PS3主机首度在日本以外公开展出

由中华人民共和国新闻出版总署、中华人民共和国科学技术部等政府单位主办，由中国出版工作者协会游戏工作委员会、上海市新闻出版局和北京汉威展览有限公司共同承办的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（简称：ChinaJoy）即将再度拉开序幕。经过3年筹划，作为全球第三大游戏展的ChinaJoy目前筹备工作进展顺利。定于2006年7月28日–30日在上海新国际博览中心举办的第四届ChinaJoy展览会将为国内外数码互动娱乐行业的专业人士、商贸机构的代表提供最佳的合作平台，而全国的游戏迷们也将有机会亲身感受高科技游戏产品带来的愉悦，ChinaJoy现场展出的游戏和动漫作品即包含了在当前市场最火爆、人气指数最高的游戏产品。

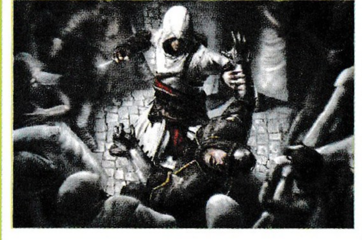
目前ChinaJoy的规模在以每年5000平米的速度迅速递增，今年的展览面积已经达到了3万平米，国内外主流的游戏公司包括SONY、SEGA、EA、KONAMI等国内外主流游戏厂商将悉数参加，丰富多彩的展品含概网络游戏、PC单机游戏、电视游戏、掌机游戏、街机游戏、手机游戏琳琅满目另人眼花缭乱。而如Intel、ATI、Nvidia、Ageia、技嘉、罗技这样的硬件厂商也将现场展示最能完美体现游戏效果的游戏专署硬件装备。备受国内外游戏产业关注的次世代主机PS3也将首次在除日本本土的亚洲地区进行现场展示活动，绝对是玩家们大饱眼福的最佳机会。

levelup 网友评论

评论1 只有网络游戏的饕餮盛宴吧？不过还是会去看看。（by 13楼）

评论2 做专也不错啊，E3最全面，TGS偏向TV GAME，ChinaJoy偏向网游，有什么不好？（by 15楼）

《刺客 信条》最新游戏信息公布
游戏将支持多人连线和下载功能



自从在前不久的E3上首次公开影像后，育碧公司的《刺客 信条（Assassin's Creed）》就以其独特的风格和游戏主题获得了外界的广泛关注。近日，又有一些关于本作的最新信息公布。

首先，《刺客 信条》将会支持下载功能，但玩家可以通过PSNP（PlayStation Network Platform）来下载官方提供的资料。尽管目前还不清楚具体有哪些内容可供下载，但很可能将包括新任务、道具、装备甚至新的暗杀手段和能力等内容。本作也是目前第一款宣布支持索尼PSNP下载服务的第三方厂商游戏作品。

除此之外，游戏还将具备多人连机功能，玩家可以与好友互相协作，共同来完成暗杀任务，当然在关键时刻也可以相互救助逃离险境。比如，玩家在游戏中可以组成队伍，从敌人手中抢夺马匹车辆甚至金币等财物。关于游戏的准确发售日目前还没有公布，但有消息说游戏预计将在2007年初正式推出。

levelup 网友评论

评论1 育碧好像越来越会做生意了，给PS3《刺客 信条》，给Wii《赤铁》，再给Xbox 360《分裂细胞 双重间谍》，每一个在各自平台上好像都能卖得不错！（by 6楼）

NDS网页浏览器发售日确定
同捆附送内存扩张卡

Opera Software今天正式宣布NDS网页浏览器"NDS Browser"将于7月24日在日本地区发售，售价为3800日元，"NDS Browser"最初将只能通过网络购买，同时将附带内存扩张卡。

目前任天堂公司尚未发表"NDS Browser"在欧美市场的发售日，更多的详细资料将回在7月24日公布。

将专用NDS卡带以及内存扩张卡插入NDS主机，通过无线LAN环境、打开电源便可以使用。"NDS Browser"将会有对应NDS和NDSL的两种型号发售，根据对应主机的不同内存扩张卡的规格大小有所不同。（NDS用的扩张卡可以使用在NDSL主机上，但会突出一部分）





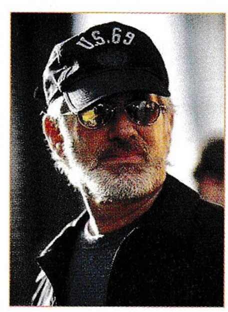
对应NDS和NDSL的两周种型号的"NDS Browser"

levelup 网友评论

评论1 觉得没什么意义，NDS只要能多出点好游戏就可以了。（by 9楼）

评论2 要掏网费不？不知道国内能不能上，不过看来又要花银子了。（by 16楼）

Legendary Pictures与暴雪签定《魔兽世界》电影版拍摄权
斯皮尔伯格将担当电影导演一职？



就在上个月，有报道说美国华纳兄弟公司旗下的Legendary Pictures公司已经从暴雪公司手中获得了超人气网络游戏《魔兽世界(World of Warcraft)》电影版的拍摄权。而近日，又有传言说，Legendary Pictures可能将聘请好莱乌著名导演，奥斯卡奖获得者史蒂文·斯皮尔伯格担当这部电影的导演一职。

Legendary Pictures公司曾经制作过《蝙蝠侠诞生》和《超人回归》等电影，该公司与暴雪的合作还是第一次。对于导演的问题，暴雪公司的官方发言人表示："导演的人选还没有最终决定……我们正在与Legendary Pictures进行紧密的合作和协商，为了能确保这部电影能够从最大程度上表现《魔兽世界》游戏的精髓所在。我们将在未来的几个月内公布电影的制作人员和演员等更加详细的信息。"

斯皮尔伯格与游戏的渊源素来很深，这可能与他本人喜爱游戏有很大关系，此前斯皮尔伯格与EA公司的合作也证明了这一点。值得注意的是，斯皮尔伯格与环球电影公司曾经有过相当长一段时间的合作，而环球电影公司与暴雪都同属Vivendi公司门下。这恐怕也是斯皮尔伯格执导《魔兽世界》传言的根源所在。

levelup 网友评论

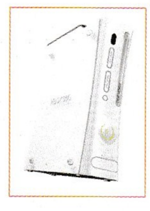
评论1 要是拍的话肯定非常有搞头啊！如果拍的好的话说不定能和《指环王》媲美，剧情不用说已经有非常大的基础啦！(by 29楼)

评论2 大家可不要忘记啊！斯皮尔博格可是北京奥运会开幕式的导演之一啊！张艺谋都说要封影2年，全力投入奥运会开幕式，难道斯皮尔博格要分心工作吗？就算这新闻是真的，作为中国人，我也不同意！

新型芯片使生产成本降低
Xbox 360年底前可能降价100美元？

近日，据一位与微软关系密切的业内人士透露，微软很可能将在今年圣诞节之前降低Xbox 360主机的售价，而降幅可能将达到100美元之多。据悉，Xbox 360降价主要是得益于IBM和ATI两家公司为微软设计的新型芯片已经开发完成，而微软的Xbox 360硬件开发团队目前正忙于重新设计的工作。

这位内部人士透露说："新的芯片投入生产后，Xbox 360的生产成本可能将大幅降低。在硬件重新设计工作完成后，微软在今年秋天左右就可以实现降价。一旦微软正式决定降价，那么新的Xbox 360将比竞争对手的首发主机上市的还要早。"



Wii的降格优势是众所周知的，但如果Xbox 360能够进一步降价的话，那么其竞争力也无疑将进一步提升，同时对PS3的发售无形中也造成了更大的压力。虽然目前微软官方并没有确认任何降价的消息，但众多迹象显示，在今年圣诞节假期前，Xbox 360应该会有所行动。

levelup 网友评论

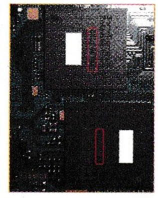
评论1 什么芯片成本降低啊？还偏偏是圣诞前夕，来这么冠冕堂皇的理由，明摆着是应对PS3上市而出的。不过话说回来，价格降100刀还真是诱人啊！(by 41楼)

评论2 降价就降价吧，我觉得和PS3冲突不大，毕竟X360还是以欧美风为主，喜欢日式风的大有人在，让他去降好了。买游戏机还是根本从喜欢什么游戏出发，支持PS3。(by 47楼)

UP芯片可能无法破解2.7版PSP？
有关PSP破解芯片的后续报道

前不久曾有关于PSP破解芯片已经开发成功的消息，据研制这种芯片的国外专业破解组织宣称，这种名为Undiluted Platinum的芯片可以破解任何版本的PSP固件，甚至包括最新的2.7版。然而最近有消息指出，由于所使用的电源功率不同，因此UP芯派内可能无法应用在新版本的PSP上。

据一个自称0okm的PSP破解研究者透露，索尼在2.5及其后续版本的PSP上使用了与以往不同的设计，2005年10月以后生产的PSP，也就是主板编号为TA-082的PSP，对应的电压为1.8V，而UP芯片只能支持3.3V或2.5V的额定电压，因此UP芯片很可能无法被使用在许多新版本PSP上。但只要主板标号不是TA-082的PSP都可以使用这种芯片，此外，0okm还公布了一些PSP主板编号的照片来证实其所言不虚。



该消息一经公布就有不少人对其可靠性表示怀疑，有些人认为，UP芯片的开发者不可能在芯片开发过程中忽视如此重要的问题。另外，由于0okm所提供的照片不够清晰，因此其准确性也遭到了不少质疑。

levelup 网友评论

评论1 希望能破解成功，那样1.5就可以便宜些了，无限YY中……(by 34楼)

评论2 要真破了，小P的价格才降不下来呢。为什么2.6版的能卖那么便宜，还不是因为不能玩破解！(by 35楼)

News Levelup 新闻简报

《命令与征服3》将登陆Xbox 360平台

EA公司近日对媒体透露，其著名即时战略游戏《命令与征服》系列最新作《命令与征服3 资源争霸战》，除了最初公布的PC平台以外还将登陆微软的Xbox 360平台。据悉，这次负责开发Xbox 360版《命令与征服3》的将是曾经负责开发《指环王中土战争2》的开发小组。EA公司表示，游戏的PC版和Xbox 360版都预定于2007年发售。

任天堂为Wii登录新商标"!!M"

在任天堂所取得的Wii相关商标中，除了"WiiConnect24"、"WiiSports"、"WiiMusic"等已经明确内容的项目外，任天堂还注册了许多与Wii相关的商标。

在"WiiConnect24"、"WiiAlive24"、"WiiActive24"这3个相似的名字中，任天堂似乎最终选择了WiiConnect24。而WiiPointer应该是为作为指物棒来使用的Wii控制器的名字。"WiiCulture"则应该是与"WiiSports"、"WiiMusic"等都属于Wii的"Touch!Generations"系列。那么与Wii正相反的"!!M"商标究竟是用来做什么的呢？现在还不得而知。

初代《古墓丽影》十周年纪念版即将推出

Eidos公司近日宣布，为了纪念《古墓丽影》系列游戏诞生10周年，将推出初代《古墓丽影》的重制版，并登陆PS2、PSP和PC平台。

Eidos公司表示，重新制作的《古墓丽影》将是一款完全的新游戏而并非简单的复刻而已。此次担当游戏重制版开发工作的是开发前不久大受好评《古墓丽影 传奇》的Crystal Dynamics公司。

《枪神》11月17日与PS3同时发售

尽管在此前的E3和Midway的季度财政报告中都已经公开了《枪神》(原译名《勒颈》)的相关信息，但这款游戏的发售日等详细信息一直都没有得到官方的确认。今天，Midway官方终于公布了《枪神》的发售日为今年的11月17日，与索尼的PS3主机同时上市。Midway公司的官方发言人表示："目前可以确认的是，我们的目标是要把《枪神》作为PS3的首发游戏来推出。"

最新EyeToy游戏将在今年年底上市

英国游戏开发商Kuju近日宣布，Brighton studio目前正在为索尼开发一款新的EyeToy系列游戏。据悉，这款以体育运动为主题的《EyeToy：Play Sports》集合了上百款以各种运动项目为主题的迷你游戏，目前预定将在今年12月31日在欧洲地区发售。

Hudson联手Nikoli推出两款NDS益智游戏

Hudson公司宣布继续与日本老牌益智杂志社、世界知名益智游戏"数独"的发明者Nikoli公司合作，继3月推出的NDS游戏《数独》之后，再在8月10日发行两款NDS游戏《KAKURO》和《脑内觉醒 Hon-eycomb beat》。另外，除了以上两款新作，Nikoli与Hudson还将在年内联手推出《Slither Link》和《数独 2》。

索尼在美国设置PS系主机、软件自动贩卖机

据《纽约时报》(The New York Times)报道，索尼公司计划在美国的加利福尼亚、亚特兰大等4个地区设置电子制品自动贩卖机，通过自动贩卖机消费者可以购买到包括PSP主机和游戏、PS2游戏等游戏产品，同时还可以购买到数码相机、MP3、DVD、CD、电池、耳机等50余种数码产品。

3款Xbox 360游戏29.99美元降价销售

继前不久部分Xbox 360游戏以39.99美元销售之后，微软再接再厉发动了第二轮价格攻势，近日公布的一份促销广告显示，所有首批3款Xbox 360游戏软件都将降价到29.99美元销售，其中包括《卡美奥 元素之力》、《完美黑暗 零》和《哥谭赛车计划3》。

SCE招募PS3"游戏测试员"

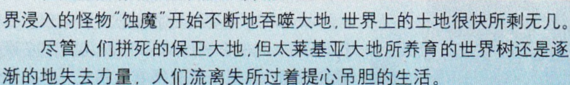
近日，SCE在官方网站公开了招募"游戏测试员"的启示，该职位的具体工作内容是对正在开发中的PS3、PS2、PSP游戏进行检测并写出报告和内容评价等。凡是20岁至30岁之间的非学生日本公民，只要喜欢游戏、可以长期工作，即便没有经验也可以应聘。工资方面是每小时950日元～1400日元（约合人民币76元～112元），另有交通补助，相信所有玩家都希望能够干上这种即能第一时间玩次世代游戏又有钱拿的工作吧。

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー™

TEXT BY 风间仁

世界传说 光明神话	推荐玩家年龄	未定
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー		
PSP RPG	NBGI / 日版 / 1人 / 售价未定	2006年冬

STORY



故事发生在幻想世界"太莱基亚",在这里因为世界树的恩惠,人们得以繁衍生息过着平静的生活。

但是突然有一天,大量从异世界浸入的怪物"蚀魔"开始不断地吞噬大地,世界上的土地很快所剩无几。

尽管人们拼死的保卫大地,但太莱基亚大地所养育的世界树还是逐渐的地失去力量,人们流离失所过着提心吊胆的生活。

世界树使用仅存的力量诞生了世界最后的希望——主人公在太莱基亚的大地上降临。

《世界传说》的超级进化《世界传说 光明神话》登场!

拥有无数忠实玩家的人气RPG游戏《传说》系列最新作《世界传说 光明神话》将在今年冬季登陆PSP掌机。可以自由设定主人公、全《传说》系列角色悉数登场、PSP的扩展机能等等所有这些将会使玩家进入到一个前所未有的进化的"传说世界"。

《世界传说》系列解说



《世界传说》系列是《传说》系列中的一个分支系列,第一作名为《幻想传说 换装迷宫》,于2000年11月10日在GB掌机上发售,获得玩家好评。从2002年10月25日发售的第二款系列作品《世界传说 换装迷宫2》(GBA)开始使用《世界传说》的正式名称,之后又分别推出了《世界传说 召唤士的血统》(2003年03月07日/GBA)和《世界传说 换装迷宫 3》(2005年01月06日/GBA)。《世界传说》系列的最大特征就是《传说》系列的众多角色同时登场以及通过换装来变换职业。(*注:《世界传说 召唤士的血统》是《传说》系列中惟一一款S·RPG游戏)

毛鲁毛 Mormo 一直伴随主人公左右的精灵。毛鲁毛是被称为"亚文"的异世界中的世界树守护者,而故乡亚文的世界树几乎全部被"蚀魔"吞噬。怀着"击败蚀魔便可以拯救故乡"这个渺茫的希望,毛鲁毛来到了太莱基亚。它正义感极强,虽然爱搞恶作剧又喜欢听别人的赞美,但遇事总是深思熟虑,竭力保护着世界的未来和主人公。



卡诺诺 Kanonnno 居住在暴政统治下的城市埃利利,是一名所属于抵抗组织的少女。她为人开朗活泼、做事也十分努力认真,因此深受组织的信赖以及周围人们的喜爱。而不幸的是,卡诺诺丧失除了名字以外的所有记忆,甚至连年龄都不记得了。她以为刚刚诞生的主人公与她一样有着丧失记忆的遭遇,因此对他十分同情。为了寻找失去的记忆、保护不知出于何方的故乡,她与主人公一同开始了冒险之旅。

主人公是玩家的分身



职业可以随喜好选择

创造仅属于自己的角色

本作中的主人公可以说就是玩家的分身,游戏的最初玩家可以对角色的性别、容貌、声音等进行设定,并为其取名。新角色的职业可以在"战士系"和"魔法系"等职业中进行选择,而角色的职业可以在游戏中通过支线任务进行变更,职业的种类也会随着角色的成长发生变化。



▲有很多的脸型可供选择

▶性别、容貌甚至连声音都可以自定义



在本作中,除了之前《传说》系列作品中的人气角色外,两款最新作《深渊传说》和《神话传说》的角色们也将纷纷登场,帮助主人公拯救世界。

《深渊传说》、《神话传说》的角色参战

FR-LMB 战斗系统

《传说》系列的战斗采用的是动作与战略性兼备的"LMB"系统,而本作的战斗系统则是采用与《深渊传说》相同的"FR-LMB"系统。"FR-LMB"系统中可以操作角色在战斗场景中自由行动,是能够衍生更具战略性行动的深奥系统。



▲高自由度、战略性的战斗

◀战绩的表示一目了然



TEXT BY 风间仁

幻想传说 全语音版	推荐玩家年龄	全
テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション		
PSP RPG	NBGI/日版/1人/5040日元	2006.9.7

1995年12月于SFC主机上诞生的《幻想传说》是《传说》系列的创世之作，虽曾于1998年12月和2003年8月分别移植在PS、GBA平台，但其魅力依然不减当年。现在这款《传说》系列原点作品将集三部作品之大成，再一次在PSP平台上被移植，不，应该说是进化。

克雷斯
年龄：17岁
身高：170cm
体重：59kg
声优：草尾 毅

居住在托迪斯村的剑士。善良勇敢，关键时刻能毫不畏惧的挺身而出，是一名值得信赖的少年。

敏特
年龄：18岁
身高：162cm
体重：42kg
声优：岩男 润子

被黑骑士所捕囚禁在城堡地下牢房的年轻法术师，拥有治愈的能力。为人谦逊平和，并且十分坚强。

主线剧情全语音化



就像副标题所说的，本作区别于之前的移植作品的最大要素就是主线剧情全部语音化。虽然之前的PS版曾有部分剧情对应语音，但本作将全部的主线剧情都进行了重新录音，被评价为《传说》系列最强的剧情的本作，将会通过豪华声优阵容的演绎给与玩家新的感动。



战斗中角色比例3头身化

本作中战斗时的角色比例由原来的2头身变更为3头身，这将使角色的动作表现更具有活力。不仅如此，战斗场景也将随PSP的画面宽屏化，新画面所描绘的角色加之扩大的战斗场地将使本作的战斗更加完美。





《幻想传说》的最终版



《幻想传说》在之前移植PS和GBA时就曾经追加了新剧情、新角色、新系统等令玩家们欣喜的要素。现在作为第3次移植的本作将在全部继承PS版和GBA版的追加要素的基础上，还增加了方便的“随时读档”机能以及通关后“Grade Shop”等新要素，新老玩家都不容错过。

斯坦
年龄：19岁
身高：172cm
体重：63kg
声优：关智一

鲁蒂
年龄：18岁
身高：157cm
体重：46kg
声优：今井由香

運命という名のRPG

Tales of Destiny テイルズ オブ デスティニー

1997年12月《传说》系列的第2部作品《宿命传说》在PS主机上发售，交织着相逢与别离的宏大的故事以及爽快的战斗系统博得了玩家的一致好评，直到现在要求重制、移植的呼声仍旧不绝于耳。经过了9年的风风雨雨，现在众多玩家的期望终于成为现实。登陆PS2后画面将大幅提高自不必说，本作还同样将加入全程语音，此外还将加入全新的聊天系统、完全3D化的迷宫、新战斗系统、新CG影像以及动画等等诸多新要素，甚至可以说本作是一款全新的《传说》系列作品。

TEXT BY 风间仁

宿命传说	推荐玩家年龄	未定
テイルズ オブ デスティニー		
PS2 RPG	NBGI/日版/1人/售价未定	2006年冬

角色的性格描写更为深入

本作中为了进一步突出角色们的个性，对剧本重新进行了回顾，重新书写了几乎全部的角色对话，并新增了多种事件，甚至还邀请豪华的声优阵容为全部的主线剧情进行配音。因此，虽然故事大体上没有变化，但是通过更加深入的对话以及事件，使角色们的个性更加鲜明。

城镇、迷宫全3D化

PS版中通过2D来表现的城镇和迷宫将会在本作中变为全3D的立体形态，而地图本身也进行了全面更新，并且在更加广阔、构造更加复杂的迷宫中加入了诸多3D的陷阱和迷题，使冒险的乐趣倍增。



采用新战斗系统



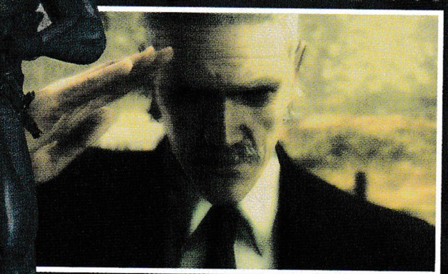
每一作《传说》系列作品的登场都会带来战斗系统的进化，本作也不例外。本作的战斗系统废弃了PS版的E-LMB系统，采用的是与《重生传说》类似的系统，但使用的是单线战斗形式，进化为AR-LMB系统。与之前的LMB系统相比增加了空中攻击，可以实现空中连击。另外还搭载“Chain Capa System”，行动可能的数值将在战斗画面中角色数值的上方表示，行动值耗尽后将会需要一段时间来进行恢复。



METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



在今年E3 2006游戏展中Konami公司公开了《潜龙谍影》(以下简称《MGS》)系列最新作《MGS4 爱国者之枪》的游戏影像，高素质影像以及多位老角色的出现使所有的《MGS》FANS兴奋不已。下面就详细的为大家介绍一下其中的4位主要登场角色，其中包括快速衰老的Snake以及经过异常强化后的雷电。

TEXT BY 风间仁

潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots	推荐玩家年龄	未定
PS3 / ACT / Konami/日版/人数未定/售价未定	2007年预定	

SOLID SNAKE

除《MGS 3》之外在全系列作品中登场的传奇佣兵，在本作的前一时代《MGS 2》中所属于反Metal Gear的慈善机构。与《MGS 2》相比Snake衰老了许多，这或许是由于在《MGS》中被注入了病毒“FOX DIE”而受到的影响。Snake衣服的胸口写有“Ota魂”字样，指的是Otacon？他头上具有标志性的头巾依旧健在。

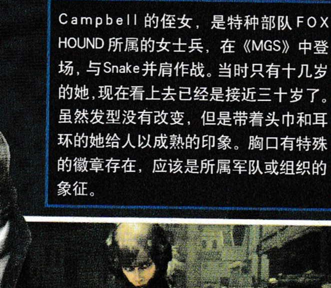


再次回归战场的战士们

MERYL SILVERBURGH

Campbell的侄女，是特种部队FOX HOUND所属的女士兵，在《MGS》中登场，与Snake并肩作战。当时只有十几岁的她，现在看上去已经是接近三十岁了。虽然发型没有改变，但是带着头巾和耳环的她给人以成熟的印象。胸口有特殊的徽章存在，应该是所属军队或组织的象征。

ROY CAMPBELL





在《MGS》中是Snake的直接指挥官，在前作《MG2 Solid Snake》中则是作为FOX HOUND的司令官身份出现。虽然目前已经退役，但本作中将再次与Snake并肩作战。他胸前的徽章很像是议员徽章……

RAIDEN

《MGS 2》中作为FOX HOUND队员登场，在那场战斗中他得知了自己的过去以及神秘组织“爱国者”的阴谋。在Snake的引导下成长了的他，此后的经历还是个谜，现在的他看上去更像是个半机械人。Raiden将在本作中扮演重要角色，但玩家无法使用，他的个性是如何形成的也将会有交代。

之前系列作品中的他们是……

在描写横跨近半个世纪的战争的《MGS》系列中，有多位在多部作品中登场的角色。这里简要的介绍一下除主人公以外的其他3位角色在之前作品中的表现。其中有相貌十分相似的角色存在，请注意不要混淆。另外，Solid Snake在除了以60年代为舞台的《MGS 3》中没有登场，在其他作品中全都出现过，而唯一一个在所有的《MGS》系列全部作品中都登场的角色是Revolver Ocelot。

Metal Gear Solid

本作中Meryl和Campbell两人都有登场。Campbell多数是在通讯画面中出现，而Meryl则是与Snake一起行动。



Sons of Liberty

本作中Raiden代替Snake成为主角，故事的尾声Raiden使用刀作为武器迎击敌人。而一直指挥他行动的“上校”其实是敌人的人工智能电脑而已。

Snake Eater

由于故事发生在过去，所以3人都没有在本作中登场，但是有一位与Raiden相貌十分相似的军人Raikov出现。



逆転裁判4

TEXT BY 风间仁

逆转裁判 4	推荐 逆转裁判 4	玩家年龄 未定
NDS AVG	Capcom／日版／1人／售价未定	2006 年预定

拥有极具魅力的角色以及紧张刺激的推理过程的"法庭战斗"游戏《逆转裁判》系列深受玩家们的喜爱，游戏中玩家扮演一位正义的律师帮助当事人查明真相。现在系列最新作《逆转裁判4》将于NDS登场，本作的故事发生在《逆转裁判3》故事的7年后，而本作的主人公将不是大律师成步堂，而是一位刚刚获得律师资格的新人王泥喜 法介。就像初代《逆转裁判》中的成步堂一样，围绕着这位新律师的新的传奇即将开始……

虽然是全新的故事，但系列之前作品中的角色们也会在本作中登场，目前已经确定登场的两位前作角色是"裁判长"和"亚内检察官"，制作人巧舟在接受采访时表示，起初想让"成步堂系列"在《逆转裁判3》终结，之前作品中的角色也不在新作中出现，但最后还是决定让部分老角色登场，使老玩家能够有亲切的感觉。

新人律师 王泥喜 法介





《逆转裁判》系列的新主人公，是一位刚刚获得律师资格的新律师。一身红色装束的他，无论是外貌还是眼神都给人以正义感极强的印象。这位正义的新律师将以法庭为舞台，书写属于自己的故事。请注意王泥喜左手的手镯，据《逆转裁判》系列制作人巧舟透露，设计这个手镯是想让他在伸手大喊"异议あり！"时显得不那么空，不过相信手镯一定会有其它特殊的含义。

裁判长



▲决定案件最终结果的人，虽然看上去十分威严，但有时给人感觉是个顽皮可爱的老头。



◀裁判长的"心证"会影响到案件最终的判决，因此绝不能够有一次失误。

神秘魔术师 米努奇



本作的女主人公，"神秘的魔术师"米努奇，目前关于她的一切都还是个谜。身为"魔术师"的她会不会从帽子中拿出证物，用魔法杖消除不利的证据，使用意念将证人的证词改变等魔术来帮助王泥喜呢？关于这位女主人公的遐想还真是无限……

亚内检察官



◀▲虽然发型有了很大改变，但性格和举止还是老样子，应该也是作为最初的对手在"第一话"中登场。

本作将与之前系列作品一样由侦探部分和法庭部分两部分组成，玩家需要交替进行两部分来推进游戏的发展。侦探部分中玩家需要亲临案发现场以及与事件相关的地方进行调查，查找"证据"。然后在法庭部分将找到的"证据"作为武器，来找出案件中矛盾的地方从而揭开事实真相。

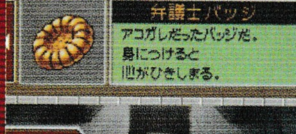




◀▲这两幅画面都存在案发现场的照片，而一张是平面图，另一张则是立体的，难道游戏中可以通过触摸屏旋转案发现场，并在其中找出新的证据？







▲集中注意力！通过询问证人在证词中找出与事实矛盾的地方。



▲证词中矛盾的地方是通过对证物以及其它证词进行推理得出。



◀▲在"询问开始"4个大字的后面我们能够看到证人的部分面貌，身穿俄罗斯风格服装的这位证人将会对案件的发展有何影响？



◀在王泥喜的内心活动中我们发现了"先生"这个词，这就意味着将会有一位作为王泥喜"老师"一样的人物存在，难道会是他……



《逆转裁判 4》是在2005年10月召开的任天堂发表会"NDS Conference 2006"中正式发表的，当时还公开了几副主人公的设计草图，现在看来其中并没有我们新主人公王泥喜法介。



"《口袋妖怪》系列"的最新作，NDS平台上的《钻石/珍珠》将于今年秋季同时发售。副标题中的"钻石"代表"究极硬度"，而"珍珠"代表"究极真元"。如此华丽的副标题表示着本作乃是充分发挥NDS机能的迄今为止最为优秀的《口袋妖怪》作品。游戏的舞台将是剧场版中被称为新奥地区的一块植被茂盛的大陆。在那个地方，有着前所未有的新品种口袋妖怪，我们的目标就是在新奥地区探险，努力达成"全口袋妖怪图鉴"的目标。

TEXT BY 兰姆

口袋妖怪 钻石/珍珠		推荐玩家年龄	未定
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール			
NDS	RPG	Nintendo/日版/1人/售价未定	2006年秋

在剧场版中活跃的两只口袋妖怪隆重登场

去年上映的剧场版《口袋妖怪 梦幻与波导的勇者 鲁卡力欧》中登场的鲁卡力欧，以及今年的《口袋妖怪 沧海的王子 玛纳霏》中登场的叉尾鼬，两只新口袋妖怪将在《钻石珍珠》中以全新的姿态登场，并真实再现剧场版中的能力和招式，是本作中活跃的重点角色。

鲁卡力欧

鲁卡力欧 PROFILE	
类型：	格斗&钢系
特性：	精神力&不明
身高：	120公分
体重：	54.0千克

叉尾鼬

叉尾鼬 PROFILE	
类型：	水系
特性：	滑水
身高：	70公分
体重：	29.5千克







新人物登场！七度灶博士！

◀这个场景是七度灶博士的研究所，主人公正和博士在一起。

继大木博士、空木博士、御玉木博士之后，又一位口袋妖怪研究的权威登场。

七度灶博士的主要研究内容是口袋妖怪的进化，并且是第一个提出口袋妖怪进化论的人，在他的研究报告中明确指出：90%的口袋妖怪都是可以进化的。大家可以发现，历代《口袋妖怪》游戏中都将有一位给与我们主角帮助的博士存在，而博士的名字都是以植物命名，而这次的七度灶博士也不例外。大家来看：ナナカマド，七度灶，一种极其坚硬的植物，据说即使放于七座炉灶中也烧不断，遂因此而得名。博士名字的隐含意思是"坚硬"，这一特性恰好又对应了本作《口袋妖怪》的主题之一"钻石"，那么会不会有对应"珍珠"的另一位博士出现呢？我们拭目以待！

从博士那里得到的新型口袋妖怪图鉴。



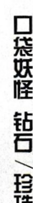
这次的口袋妖怪图鉴是双屏的！

▲上下双屏显示方式更加便捷。

◀各种口袋妖怪的叫声都能真实还原。

▶用跷跷板的形式，将口袋妖怪与主角的体重进行直观的比较。

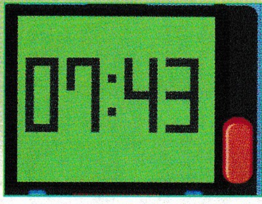
新型的口袋妖怪图鉴，如NDS般由上下双屏构成，可以准确而又清晰地记录口袋妖怪的各项数值，其更加强大的数据分析功能是口袋妖怪训练师不可或缺的装备。另外，新奥图鉴还对口袋妖怪进行了重新编号，在《钻石/珍珠》中，叉尾鼬的新奥图鉴编号为056号。



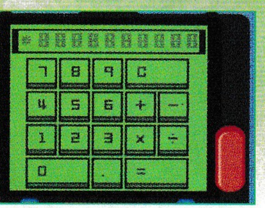


手表型装置的功能大幅进化

主角随身携带的另一件装备。将代替前作中的地图、计时器等装备的作用。这块手表支持安装扩展模块，在初期也许用处不大，但随着扩展模块的增加，可以拥有计时器、计算器、育成屋摄像机、相性判断机等等，总共超过20种以上的功能。据悉游戏中期还将拥有类似手机功能的无线通讯机能的扩展模块可以使用。

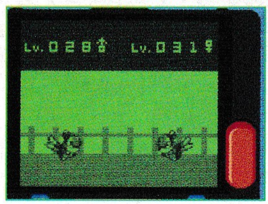


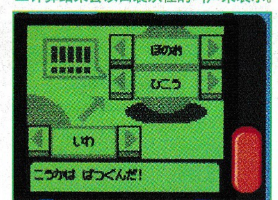
▲最初只拥有手表机能。


▲计算结果会以口袋妖怪的叫声来表示。



▲可以在城镇中的商店中入手。


▲可以通过摄像机来观察育成屋里的情况。



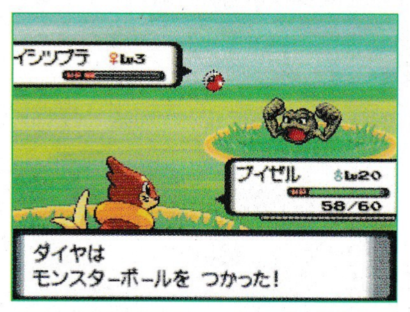
▲使用相性判断机来调整招式和队伍。

主角手腕上醒目的手表型装置就是我们的口袋妖怪表，男主角的是青色面板，而女主角则是红色面板。


▲女主角的腕表式样。

游戏将利用NDS主机内置实时实现时钟机能

时间概念是从《口袋妖怪 金／银》开始引入的，游戏中的事件和口袋妖怪的进化都与时间有着密不可分的联系。但是，在GBA版的《红／蓝／绿宝石》虽然也有对应时钟机能，但却取消了《金／银／水晶》中游戏画面的明显昼夜变化。然而在NDS版的《钻石／珍珠》中昼夜变化又回来了，并且进行了大幅的进化。游戏中的场景将根据黎明、白昼、日落、夜晚、深夜，五种不同的场景按顺序变化。同时根据时间段的不同，口袋要怪的出现机率，游戏中事件的发生，口袋妖怪的进化等等都将受到影响。



▲根据时间的不同可以捕捉到不同的口袋妖怪。



黎明、太阳初升。

白昼、太阳已经完全照亮大地。

深夜，夜深人静，神秘组织开始活动。

日落、黄昏时分的街道都被染成了红色。

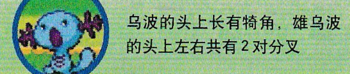
夜晚、暗之口袋妖怪出现率大大提高！

口袋妖怪的性别特征更加明显

口袋妖怪的性别系统也是从《金／银》开始引入的，除某些特殊无性别品种和神兽之外的口袋妖怪都有父母之分。但仅仅是从状态栏上用“♂／♀”的符号进行标记。而在《钻石／珍珠》中，有雌雄之分的口袋妖怪都将像拥有醒目的性别特征。

乌波 —— 头上的犄角数目




乌波的头上长有犄角，雄乌波的头上左右共有2对分叉



雌乌波的分叉则比雄的少，只有1对。

巴大蝴 —— 下翅的花纹



雄巴大蝴的下翅是没有深色花纹的。

下翅有黑色的花纹是雌巴大蝴的特征。

NDS百万销量游戏《宠物蛋的小店》的续作《宠物蛋的小店 请多关照》将于今年夏季发售。《宠物蛋的小店》是在宠物蛋们居住的城市中，选择喜欢的宠物蛋作为同伴一起挑战各种工作的游戏。在续作《宠物蛋的小店 请多关照》中除了前作中登场的宠物蛋们将悉数登场之外，还将增加包括原创角色玉彦王子在内的多位新角色，使角色总数突破100位以上，此外还将新增9种店铺和若干种职业。

TEXT BY 风间仁

宠物蛋的小店 请多关照 たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	推荐玩家年龄	全
NDS / SLG / NBGI /日版/1人/5040日元		2006.7.27

新宠物蛋登场

玉彦王子是本作中初次登场的宠物蛋，骑着高头大马、头顶黄金王冠、身披红色斗篷的玉彦王子是其他众多宠物蛋们的偶像。而玉彦王子与蛋蛋大王的女儿玉子公主的关系也十分的微妙，难道玉子公主会是他的未婚妻？



玉彦王子

可爱的玉子公主怎能抵挡如此帅气的"白马王子"的攻势……



登场的宠物蛋在100名以上，究竟会与谁相遇呢？



▲以前发售的宠物蛋携带游戏以及在前作中登场的众多宠物蛋将会在本作中来一次大集合，总数在100名以上的宠物蛋们将不断的出现在玩家的身边，光是与他们玩耍就已经乐趣无穷了。

在商店林立的摩尔城中，为各种各样的商店帮忙！

◀在摩尔城中不断地为商店工作，不仅可以使商店变得越来越大，还会有新的店铺出现！

本作新增加的店铺介绍：

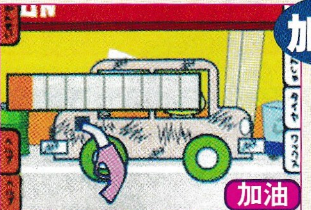
ハンバーガーやさん

汉堡店

根据客人的需要制作各种口味的汉堡，玩家需要使用触摸笔操作下屏幕的托盘接住从上面落下的面包片、肉饼、蔬菜等材料制成汉堡。

加油站





▲将加油枪对准汽车的油箱口保持不动，待到油箱加满时方可放开，可不要洒出来了。



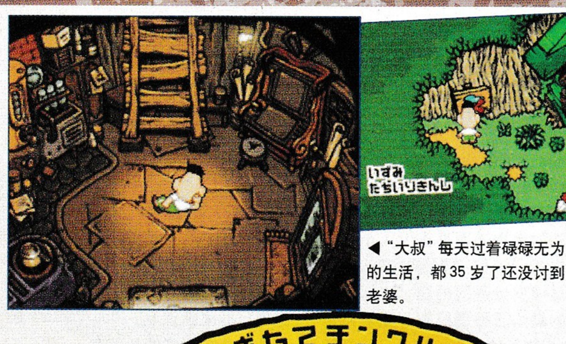
▲将顾客的坏轮胎卸下，装上新的轮胎，要注意轮胎的品种不要搞错了。



▲左右移动洗车用的大海绵将汽车清理干净



◀汽车擦洗干净后需要通过打蜡使其更加光亮，蜡的颜色可不能选错哦



◀"大叔"每天过着碌碌无为的生活，都35岁了还没讨到老婆。

◀▼听从梦中的神预，"大叔"来到了泉边……



◀卢比老头儿告诉"大叔"有一个叫卢比乐园的地方，在那里所度过的每一天都极度的快乐

◀▲那里有无数的美味佳肴可以尽情地享用，也可以与美丽可爱的姑娘们一同嬉戏

TEXT BY 风间仁

新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园 もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	推荐玩家年龄	未定
NDS / RPG / Nintendo／日版／1人／售价未定	2006年内	

▲相信了怪老头儿的话，"大叔"从此摇身变为"汀格尔"

谁是汀格尔？

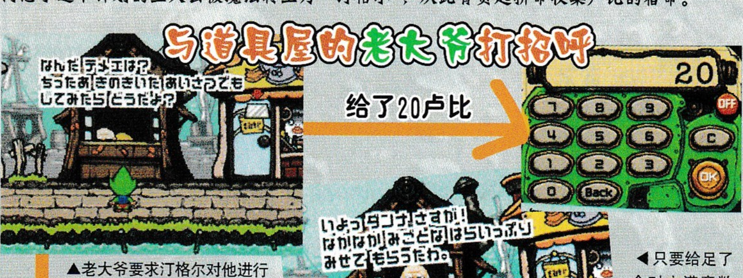
汀格尔是在2000年发售的N64游戏《塞尔达传说 梅祖拉的假面》中初次登场的角色，这位奇怪的大叔坚信自己是精灵，并身着绿色紧身衣，十分搞笑。之后他还曾在《塞尔达传说 风之杖》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》等作品中登场。



35岁老光棍儿向着梦想中的乐园出发！

以《塞尔达传说》系列的人气角色汀格尔为主角的RPG游戏堂堂登场，这是《塞尔达传说》系列首款采用林克以外的角色作为主人公的游戏作品。本作的故事是从汀格尔还是一位普通的大叔时开始的，每天过着碌碌无为的生活的他突然在梦中听到"到泉边来吧"的神预。当他按照神预来到泉边时，一个自称是"卢比老头儿"的人物出现了。卢比老头儿对主人公说："只要收集卢比并投进这个泉中，你就会能够前往梦幻的乐园'卢比乐园'"毫不犹豫便同意了这个计划的主人公被魔法转生为"汀格尔"，从此背负起拼命收集卢比的宿命。

与道具屋的老大爷打招呼



▲老大爷要求汀格尔对他进行"令人愉快的问候"，其实就是索要卢比……

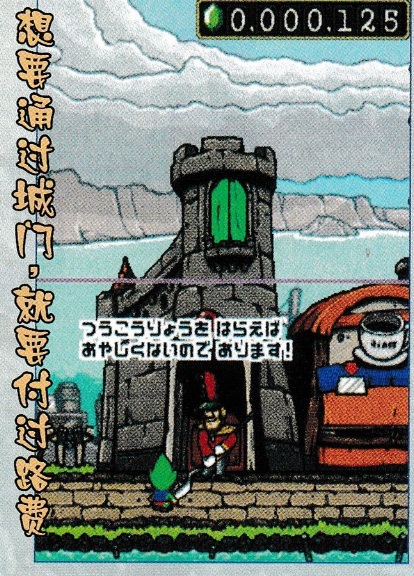
◀只要给足了令对方满意数目的卢比，对方的态度就回来一个180度的大转变。





▶正所谓舍不得老婆抓不住流氓，如果不多给些卢比，人们是不会敞开心扉的。

想要通过城门，就要付过路费



◀"要想从此过，留下买路财"。进城交钱在这个世界中是天经地义的。但是，对于汀格尔来说卢比比生命还重要，一定要尽可能的少付钱多办事。

引导汀格尔前进的神秘女子出现？！

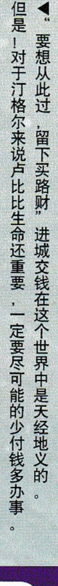
汀格尔所居住的住所中，有一台神秘的机器，接入电源显示屏中就会出现一位叫做"萍格尔"的女性。她与汀格尔之间到底是什么关系呢？



▶穿着与汀格尔相同款式紫色紧身衣，帅气成熟的"御姐"登场！超女？



▲回到家里汀格尔立刻就打开了这台神秘的机器。



カオスウォーズ CHAOS WARS

TEXT BY ZERO

混沌战争	推荐玩家年龄	全
カオス ウォーズ		
PS2 S·RPG Idea Factory/日版/1人/6800日元	2006.9.21	

"Atlus" "Aruze" "Red" "Idea Factory" 四家厂商各自拿出自家的主打角色共同打造了该游戏，可以说"演员"阵容非常强大。考虑到角色来自不同的时代、不同的背景，所以对他们实行了全新的包装——以Q版形式出现。

游戏所在的混沌世界没有被称为大陆的大地，而是由大大小小的岛屿组成。人们主要居住在八个气候和环境完全不同的岛上。而这八个大的岛屿正好围绕在一座被称为"生命之塔"的周围。私立月冈学园高等部一年级的学生日下兵真在学校的后山看到了强烈的绿色光芒。这和爷爷经常讲的预言非常相似："通往异世界的门开启的时候，就会看到不可思议的绿色光芒。"好奇的兵真朝着光芒走去，在不可思议的绿色光芒包围下，出现了一个洞窟……

目前只公开三个岛屿岛以及来自不同厂商的17名人物。相信随着发售日的逐渐逼近，Idea Factory还会陆续公布更多的新消息。



时钟与机械之岛

也可以理解为技术者和职人之岛。整个混沌世界所使用的机械全部都是在这个岛上生产出来的。



梅尔贝娜 梦幻骑士V

率领和平维护军实行部，是艾扎克副司令的副官。平时并不会把个人感情表露出来，性格冷静沉着。



日下兵真 原创角色

本作的主人公，拥有放荡不羁的性格且不修边幅。不过对任何事物都有强烈的占有欲，因此他有很严重的收集癖。当他看到了不可思议之光之后，就注定了他会进入被光线所包围的洞窟。

珠城露 原创角色

对格斗游戏非常感兴趣，同样也是剑道的高手。和兵真是同一学校同一年级的学生，不过目前并不知道她的性格是活泼还是冷漠。



▲植物与结晶之岛、火山与山谷之岛的战场地图，两座岛的差别被很好地反映出来。一眼就能辨认出角色所处的岛屿。



艾丽丝 影之心系列

做神父的父亲被杀，自己也被拐卖，后来被威尔救下从此改变了自己悲惨的命运。经常能感觉到非常细致的声音。

威尔 影之心系列

25岁，操纵异形怪物的弑神者。在战斗方面有相当的经验和本领，只是为人稍微有些恶趣味。



希罗 永无大陆战记系列

大魔王加内斯的女儿。曾作为永无大陆最高战士率领魔王军参加第一次永无大陆之战，战争后过上了隐居生活。几年后感觉到了永无大陆的异变，又重新开始为大陆的和平而奋斗。



植物与结晶之岛

以"世界树"为中心，周围生长了各种各样的动植物。是整个混沌世界最有生机的岛屿。世界树不能开花结果，它把剩余的养分、生命能量通过地下送往岛的各个角落。所以在岛的四处都可以看到结晶。受结晶影响，整个岛气候温和，非常适合动植物生长繁殖。



▲▶ Idea Factory最擅长的表现手法：大魄力的华丽必杀技。

▲地图的视角采用的是和《永无大陆》系列"相同的斜下方视角。战斗中满足特定条件就可以发动两个角色的连携必杀技。



火山与山谷之岛

整个岛宛如一座活火山，非常不适合居住。但是由于岛上有丰富的矿藏，所以在岛上还是修建了城镇。今年，岛上出现了一支被称为凯桑的私人军队，和当地的辉士团发生过数次冲突。



葛雷夫 铳墓

拥有"死神"等称号的最强死人战士。他被亲友陷害而死。随后接受了死者复活计划并以实验体的身份活了过来。



冲田总司 新撰组群狼传

1841年出生，剑术方面的天才。他是一个开朗热情喜欢小孩子的温柔青年。后来染上了肺结核于1868年去世，当时只有27岁。

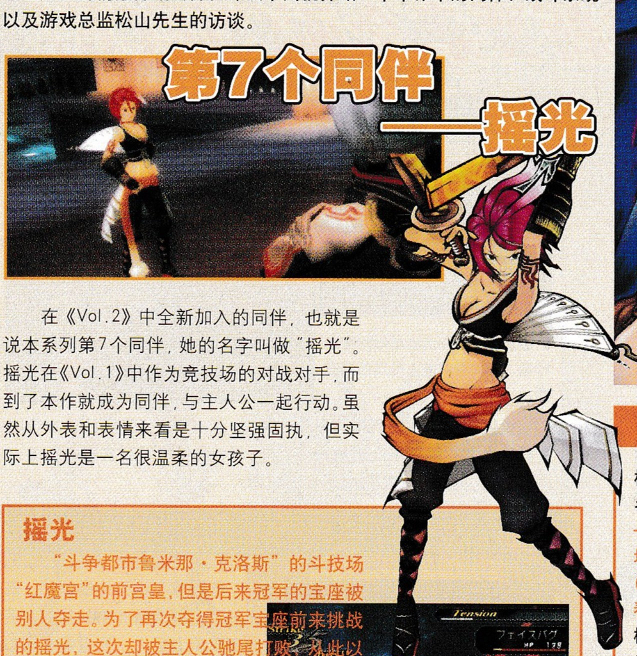
.hack//G.U. Vol.2 君想フ声

TEXT BY XUN

.hack//G.U. Vol.2 思念之声	推荐玩家年龄	全
.hack//G.U. Vol.2 君想フ声		
PS2 RPG NBGI/日版/1人/7140日元	2006.9.28	

以虚构网络游戏"The Wirld R:2"为舞台的"《.hack//G.U.》系列"。在《Vol.1》的热潮冷淡之前，全三卷中的第二卷《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》的情报开始公开。那么下面就介绍一下本作中的同伴、战斗系统以及游戏总监松山先生的访谈。

第7个同伴——摇光



在《Vol.2》中全新加入的同伴，也就是说本系列第7个同伴，她的名字叫做"摇光"。摇光在《Vol.1》中作为竞技场的对战对手，而到了本作就成为同伴，与主人公一起行动。虽然从外表和表情来看是十分坚强固执，但实际上摇光是一名很温柔的女孩子。

摇光

"斗争都市鲁米那・克洛斯"的斗技场"红魔宫"的前宫皇，但是后来冠军的宝座被别人夺走。为了再次夺得冠军宝座前来挑战的摇光，这次却被主人公驰尾打败，从此以后摇光就决定和驰尾一起行动。

新登场角色

松山：《Vol.2》中会登场原画中的两名角色，公会的成员等新的角色。

——看起来很像前作《.hack》中登场过的欧鲁卡（オルカ）和巴鲁姆克（バルムンク），但是本作中的他们看起来很邪恶。

松山：可能玩过前作的玩家很快就反应过来，但仔细观察的话就会发现和前作中相比整体气氛有些邪恶。

——难道本作中这两名角色是敌人吗？

松山：嗯……，目前还无可奉告。

——新加入的同伴大概还有多少？

松山：虽然在《Vol.1》中登场过，但没有直接涉及到剧情的角色，在本作中将会正式加入到剧情当中。而其中有一部分角色会加入同伴。在《Vol.1》的竞技场对战过的摇光就是其中一名。

——摇光在玩家之间有很高的人气。

松山：是的，大部分玩家都很喜欢摇光。

——原画中没有阿特莉，难道本作的女主人公不是她吗？

松山：本作的女主角依然是阿特莉，《Vol.3》的女主角也是她。



新武器大镰刀和战斗系统

松山：《Vol.2》中存在第三个武器，大镰刀。看起来有点像死神、恶魔（笑）。

——也就是说本作的战斗中可以选择3种武器来进行战斗？

松山：是的，如果遇到用双剑很难造成伤害的敌人的话就使用大剑，如果被敌人包围的话就使用镰刀。根据敌人和战斗情况每种武器都存在优点和缺点。因此为了方便随时切换武器，我们采用了战斗中快速按键的功能。《Vol.1》中有一段影像，叫做"死亡之恐怖 驰尾"。玩家在游戏中能够像这一段影像中驰尾一样自在地切换武器来进行战斗，能体验到非常刺激的战斗。

——从影像中来看，操作驰尾的玩家是一名动作游戏的高手。

松山：不不，我们请来操作驰尾的玩家并不是动作游戏高手。

——另外在影像中还会使用像魔法一样的攻击，这种招式也能简单地用出来吗？

松山：不，这个需要打开菜单才能够使用（笑）。



第三把武器，那就是大镰刀！

除了《Vol.1》能够使用的双剑和大剑以外本作还全新登场第三把武器大镰刀。镰刀的最大特征就是攻击范围非常广，能够对周围的所有敌人造成伤害，被一群敌人围攻的时候将发挥很大的作用。但是由于武器过大，所以攻击速度也很慢。



可以利用蓄力来发动真空波！

SD高达 G世纪·便携版

SD ガンダム Gジェネレーション・ポータブル

TEXT BY 六段音速

PSP | SLG | BANDAI NAMCO GAMES/日版/1人/5040日元 | 2006.8.3 | 推荐玩家年龄 全

本作号称集"高达系列"之大成，但依本编来看说成是"高达历史博物馆"也不为过。因为本作集合了迄今为止所有高达动画、漫画和小说作品，且其中的主要人物和机体也将一一亮相，对一个高达饭来说，还有什么能比这更有吸引力呢？此外，本作在继承前作优点的基础上还对战斗系统作了进一步调整，增加了许多新要素。闲言少叙，还是请各位读者大人随本编一起来看一看本作的系统都有那些变化吧！



攻关必读！战斗系统新要素全面CHECK！

新要素 new check! 个人英雄主义的完美体现 MASTER机体

所谓的MASTER机体，就是独立于所有小队以外，可以自由行动并战斗的机体的统称。此外，MASTER机体拥有独立的MASTER领域，可以与范围内所有己方单位同时攻击。不用问，神一样的ν高达肯定是这种机体啦！



▲MASTER机体最多可与7台己方机体同时发动攻击



▲MASTER机体用区别于其他单位的紫色表示



▲同时攻击的威力异常强大！

新要素 new check! 以众敌寡的不二选择 支援攻击

◀处在队长机控制领域之内的小队成员都可发动支援攻击。

▶参加支援攻击的机体依然可以行动，因此可对敌人形成连续追击。

支援攻击在本系列中也曾经出现过，但与以往不同的是，本作中只要是隶属于同一小队的机体，即便并不相临同样可以实现支援攻击（当然，这种能力并不只限于我方机体）。

新要素 new check! 得分多多，好处多多 哈罗得分

所有敌方机体都有"得分点"的设定，越是强力的机体得分点也越高。此外，参与给敌人造成致命一击的我方机体数量越多，得分也会有相应的加成。战斗中获得的得分点由画面左上角的哈罗来表示。

▲随着得分的上升哈罗的颜色也会越发鲜艳！

▲画面左上方表示的哈罗标志随着得分等级的增加，颜色也由深逐渐变亮，最终可以达到白金级别，战斗结束后保证你点钞票点到手软。

哈罗得分的作用

哈罗得分的多少将直接影响任务完成后获得资金的多少以及能否得到强力的机体配件，对驾驶员的能力成长也有一定影响，其重要性自然不言而喻。

新要素 new check! 战舰追加强力攻击手段 舰炮齐射



▲即使被围攻也依然有扭转乾坤的可能。

战舰除了通常武器以外，还追加了全部武器齐射的能力。齐射不仅威力巨大，而且最多可以同时攻击6个敌人，效果类似于《机战》里的全体攻击。更爽的是，齐射不会遭到敌方反击，当然，敌战舰也可以使用这种攻击手段。

新要素 new check! 菜鸟变ACE的必经之路 能力成长

哈罗得分的等级越高，机体能力成长所获得的点数也越多，因此能力成长也要看准时机。

击坠敌机后获得的经验值积累到一定程度后，机体能力就会上升并获得一定的成长点数，也就是大家最愿意看到的Levelup啦，玩家可以根据自己的需要将点数分配给各项能力。

本作中收录的机体总数超过1000架，既有动画中人尽皆知的机体，也有小说中的人气机体，有多少是你所熟悉的呢？

骰子高达



精神力哈罗



丰富多采的原创机体，满足你的收集欲望

戦国BASARA2

TEXT BY XUN

战国 BASARA2	战国 BASARA2	推荐玩家年龄	全
PS2	ACT	Capcom/日版/1人/7329日元	2006.7.27

坚信正义的丈夫和跟随丈夫到底的妻子。向织田信长挑战的夫妇，最后得来的是胜利还是……？作为织田信长的敌人，在本作中浅井长政和阿市夫妇将作为敌方武将登场。明智光秀和森兰丸两大猛将也携新技归来。

浅井長政

在正义的名义之下，我将把你们消除！

武器：刀

声：迁谷耕史

前景家的家主。坚信正义，只要有邪恶就不顾一切去消灭它。由于自尊心过高，所以无法容许战国时代的所有邪恶，于是为了消灭邪恶而举兵。



浅井长政使用的武器是正统的日本刀。在出现各种奇特武器的本作来看，可以说是一把正统的武器。

明智光秀



武器：镰刀

声：速水奖

最喜欢享受别人在痛苦之中死去所带来的快感。因为想看信长以苦闷的表情流血的样子，所以起兵造反，袭击本能寺。他为了寻求更多鲜血，在各地挑起战争。

森蘭丸



武器：弓箭

声：下和田裕贵

信长手下的一名少年。自从信长从战场中把他捡回来之后就一直为他效劳，跟随信长一起前往各地的战场。他那种天真无邪的表情来杀人的姿态，被人们称之为"魔王之子"。

お市

织田信长的妹妹，同时也是浅井长政的妻子。她始终认为没能阻止成为魔王的信长，都是自己的责任，因此总是在责备自己。是一名自虐性格的少女。

大家都在死去……这也都是我的责任……

粉红色和黑色的搭配给阿市带来了更加黑暗的气氛。从地面上召唤出战场上死去的人们的怨念，将对手拉进地下。

武器：双头雉刀

声：能登麻美子

BASARA店购物指南

在进入战场之前在合战准备画面中有个叫"BASARA店"的店铺。在BASARA店可以花钱购买武器、防具等各种在战斗中有用的道具。此外购买食物的话还能提高武将的各项能力。另外BASARA店铺还可以进行购买前作中也登场过的特殊道具。下面就介绍以下更改战场BGM的"热唱琵琶"和"热唱琴"。



这里就是BASARA店，画面中央会现实目前持有的金钱。



通过游戏新的商品会不断增加。

如果装备热唱琵琶出战的话，战场的BGM会变成由"HIGH and MIGHTY COLOR"演唱的开场主题曲《DIVE into YOURSELF》。如果装备热唱琴的话BGM会变成伴都美子的结尾曲《Brave》。伴都美子原来是在Do Asinfinity负责主唱的著名歌手。



HIGH and MIGHTY COLOR



伴 都美子



角色固有道具

能够展现出每一名武将性格的特殊道具"角色固有道具"。如果特定角色这些角色固有的道具的话，会给角色带来无比的力量，但是无法从BASARA店购买。下面就介绍伊达正宗、真田幸村以及前田利家的固有道具。

伊达正宗 无限六爪流





虽然无法防御和回避，但是攻击力会大大提高。

真田幸村 大喷火



攻击力上升同时受到的伤害也会大大增加。

前田利家 爱妻弁当



回复体力的同时还会增加攻击力。

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

TEXT BY UP TEAM/シュウジ

女神侧身像2 希尔梅丽雅

ヴァルキリープロファイル2 シルメリア

PS2 | RPG | Square Enix/日版/1人/7800日元 | 2006.6.22

推荐玩家年龄 全

基本操作

十字键	更换操作角色 切换到个人战斗
左摇杆	移动
右摇杆	转换视点
△	攻击/封印石情报
□	攻击/光子
○	攻击/确定/对话/开宝箱/斩
×	攻击/跳跃

L1	视点锁定
L2	敌人变更
R1	小地图切换
R2	显示大地图
L3	恢复AP
R3	视点切换
Select	菜单
Start	暂停





新增要素

身体部位破坏和BREAK模式

在战斗中，身体部位破坏和BREAK模式起到了很大的作用，并且两个要素有着很紧密的关系，身体部位破坏是对敌人的各个部位进行破坏，破坏部位后会有一定几率掉落物品，所以建议大家在敌人HP为0的时候继续攻击。而BREAK模式则是一个在一定时间内不消费AP对敌人进行猛攻的模式，在进行身体部位破坏的时候，会有一定的几率出现BREAK模式，可以利用技能来提高BREAK模式的出现几率。

封印石

这是本作新增要素的一个亮点，封印石是在迷宫中出现的，并带有特殊的能力，每个迷宫都存在有固定的封印石，如果把封印石带身上的话，我方角色身上会附有封印石带来的效果，而如果把封印石放在台座上的话，封印石的效果会影响到整个迷宫，敌方角色会附有封印石的效果，当然也包括迷宫的BOSS在内。大部分迷宫中封印石的初始排位都是对敌方有利我方不利，因此如何去把封印石的排位改换成我方有利敌方不利的状态，就是攻略迷宫的关键。

Direct Assault

在战斗中，会有类似于头目的敌人，这个敌人的HP槽为黄色。在任何战斗中，只要把头目打败就会显示"Direct Assault"，战斗立即获胜。

色属性

色属性是习得技能的关键所在，不同的装备有着不同的色属性，而在色属性中也有着许多种类，认定装备的色属性和种类进行搭配，从而生成新的技能。

决之技的变化

与前作不同，如想发动决之技就一定要装备能够发动决之技的武器。能否发动决之技，可以在武器说明栏中确认。



地图探索的变化

在本作中取消了使用后打开全地图的"天空之瞳"，新增了地图的探索率和宝箱的搜索率，每个迷宫都有100%的地图探索率和100%的宝箱搜索率（没有宝箱的迷宫不会显示宝箱搜索率），追求100%完美度的玩家们可有的奋斗了。

水晶的变化

玩过前作的朋友都知道，在一代中蕾娜斯所拥有的特殊能力是冰之水晶，利用冰之水晶封住敌人，还可以应用在各种移动平台。而在本作中希尔梅丽雅所拥有的却不是冰之水晶，取而代之的是光子。光子同样能把敌人封住，但不能像冰之水晶那样把水晶积累在墙上，庆幸的是，光子可以和敌人互换位置。

战魂的变化

前作中，战魂满足神界的要求，就把他们传送到神界，为神界效劳。而在本作中取消了神格系统，并让等级代替了它，当战魂们的等级达到特定的等级后便可"解放"，解放后的战魂还会留下特殊的道具，使用后可以提升相应的能力。战魂留下的道具提升的能力是由战魂的能力来决定，另外带上装备的情况下解放战魂的话，会额外获得能力上升的道具。解放后战魂们最重要的特点是能在城镇中找到他们，与他们对话还可以获得钱、装备等道具。本作除了战魂以外还存在普通的同伴，与战魂不同的地方就是，他们并没有死，无法进行解放。

技能的变化

本作的技能系统有了一个比较大的转折，前作中的技能是通过技能书来习得，在本作中想要习得新的技能是必须搭配装备的色属性来生成的，生成技能后再通过一些战斗来慢慢的熟练它，从而习得这个技能，并在战斗中使用。

普通攻击的变化

本次的普通攻击有了很大的变化，不像前作那样只有3种通常攻击可以选择，而是可以选择多种攻击方式，通常攻击可通过升级来习得。

MP的取消

本次取消MP这一系统，自然就无法进行道具生成，回归到RPG最传统的在商店购买道具的系统。

基本系统篇

◆战斗系统的改革

和前作相比本作在战斗系统上变得更加复杂。再也不是2D的回合制战斗了，而是采用了3D的移动式战斗方式，VP2的战斗更讲究战术和技术，在战斗中要进一步都要经过思考，并且在战斗中还追加了身体部位破坏，BREAK模式等新的战斗方式，让游戏更具特色，更有爽快感。



◆主菜单说明

道具（アイテム）：使用道具，查看物品的详细信息，物品分为5种，从上往下的顺序是，使用恢复道具，装备品，饰品，其他和贵重物品。

装备：装备武器，防具等物品，在边上的是装备的色属性，一共有9个部位，如果属性可以连携的话会出现技能，不同的属性可以产生不同的技能，技能可通过战斗来熟练，从而习得这个技能。

色属性说明：色属性分为红色，蓝色，绿色三个颜色，当装备的物品全部都相同的时候，装备品的能力会提升。色属性还拥有着种类，分别为斩击，殴打，穿孔，头，腕，脚，体，炎，冰，雷，土，圣，暗，创造，发挥，炼成，治愈，反抗，强化，弱体。

技能（スキル）：装备已习得的技能，每个角色可装备6个技能，装备技能会消费CP值，CP可通过升级来提升。技能一共分为5个种类，分别是角色能力技能（ステータススキル），攻击技能（アタックスキル），防御技能（ディフェンススキル），会心技能（クリティカルスキル）。

普通攻击：更换攻击的方式，每个角色最多可装备3种攻击方式（武器有攻击次数，最多是3次），根据攻击的方式来自行调配，升到一定的级别后可以习得新的攻击方式。魔法师只能装备一种。

封印石：查看封印石的详细信息。

能力（ステータス）：能力选项中除了角色的各项数值能力以外还可以查看装备、技能、普通攻击一览、魔法一览、个人资料以及来历。

环境设定：对游戏的系统进行个性化的设定。



战斗系统篇



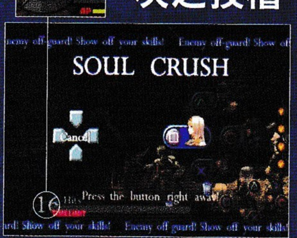
左上角	敌人情报
右上角	地图
右边	奖励槽,战斗胜利后魔晶石奖励数量
下边	角色的情报和 AP 值

AP 值说明:攻击所需要的 AP 值,每攻击一次会减少一定的 AP,移动中会慢慢增加,另外被敌人攻击或者打败敌人后会瞬间大量回复。

决之技/大魔法说明:相当于必杀技,每攻击一次决之技槽会增加,当增加到100的时候可以发动决之技,发动决之技的时候会有时间限制,在这些时间中按相应的键来发动,发动一次决之技后只要槽内的数值还是100则可以继续发动,但发动过决之技的角色不能再发动了,因此每一回合攻击最多能发动4次决之技。(是否可以使用决之技能是由武器来定的)

决之技槽





战斗中的移动/攻击说明:

推动左摇杆可以移动,按R1 配合方向可以冲刺,冲刺后会消耗一定的AP值。攻击则是要配合相应的键来发动的,在队伍编辑中可以更换攻击按键的角色。

关于冲刺的说明:

能够瞬间靠近敌人或离开敌人的冲刺功能,可以说是战斗中很关键的一个要素。通过不同的按键方式,冲刺共分为3种。轻点一次R1键的短距离冲刺,连续轻点两次R1键的中距离冲刺,按住R1 键的长距离冲刺。根据与目标之间的距离来分别使用三种不同的冲刺,三种冲刺都分别消耗15点的AP值。关于冲刺的方向可以用显示攻击范围的大圆圈周围的箭头来确认,由于只能用左摇杆来调整方向,所以微调方向的时候可能有一定难度。在冲刺的过程中即使进入对方的攻击范围也不会被攻击,但是如果冲刺的路线中有敌人、墙壁或断差的话就会强制停止。冲刺结束的瞬间会有一定的硬直时间,此时如果站在对方攻击范围内的话就会受到攻击。在没有熟练掌握规律时经常出现后卫的同伴在冲刺过程中被敌人档住路线,结果被敌人围攻这样的情况。

有一种方法可以取消冲刺结束时的硬直时间:在冲刺过程中敌人进入我方的攻击范围的瞬间按攻击键,成功后冲刺被取消,直接进入攻击模式。该技巧在战斗中非常实用,但需要注意两点。不能在敌方的攻击范围内进行冲刺取消,操作角色碰撞敌人后也不能进行冲刺取消。

部位破坏说明:

每个敌人都有着不同的部位,这些部位分别为头,腕,足,尾,翼等,当成功破坏部位后会有一定几率获得相关部位的道具,大部分装备合成的素材都是从部位破坏中取得的。

Direct Assault 说明:

在战斗中会有一个类似于头目的敌人,这个敌人的能力比其他的敌人要高,只要击败这个敌人,战斗便可立即结束,不击败它的话战斗是不会结束的。



BREAK 模式说明:

在进行部位破坏的时候,会有一定几率出现BREAK 模式,在此模式中,可以不消耗 AP 值对敌人进行攻击,此模式在 BOSS 战中起到了很大的作用。

攻击范围说明:

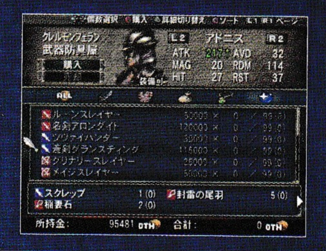
战斗中攻击敌人是有范围限定的,我放角色身边的白色光圈就是攻击的范围,在靠近敌人的时候,敌人头上放会出现 Target 的字样,此时候就可以对敌人进行攻击了。

战斗菜单:在战斗中按 SELECT 可以进入战斗菜单。
装备变更:更换装备。
魔法:使用魔法,消耗特定的 AP。
道具:使用道具,消耗 15 点 AP 值。
在打开战斗菜单的时候还可以查看封印石的效果。



战斗胜利:战斗胜利后会获得相应的EXP,习得技能,升级等。

街道/迷宫设施篇



宿屋:恢复 HP,同时也能记录的地方。
武器防具屋:购买武器,道具,防具和装饰品的地方。
商店物品菜单(左至右):全部,武器,防具,道具,装饰品,VIP 限定物品,素材。

データ:读取记录或记录当前游戏的进度(记录必须要在记忆点上或地图画面中进行,读取记录则随时都可以)。
パーティー:编辑队伍成员和解放队伍成员,当角色达到一定的等级后可以进行解放,解放后可以获得道具,不同职业的角色解放后的道具都有着不同的能力,比如重剑士的道具以攻击防御为主,魔法师的则以魔力为主,让其他角色使用这些道具后能力会有所提升(解放后的角色可以在其他城镇或村庄中出现)。

能力值说明

LV	角色等级
HP	体力值
EXP	经验值
NEXT	下次升级所需经验值
STR	力量
INT	智力/相当于魔法攻击力
DEX	命中率
AGL	回避率

CON	防御力
ATK	物理攻击力
MAG	魔力
HIT	命中率
AVD	攻击回避率
RDM	物理防御力
RST	魔法防御力
属性抵抗	对属性的抵抗力

VIP 限定物品说明(お得意样用アイテム)

每个商店都有不同的 VIP 限定物品,这些物品都是需要特定的素材合成后才能买的,把需要的素材卖给商店后就能买了,注意卖出时的个数。

物品移动:

在迷宫中会有一些设施,这些设施都是打开机关的关键所在,在设施边上按○可以推动设施。

光子说明:

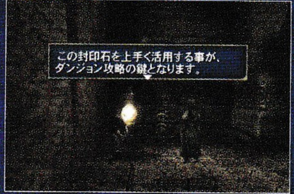
按□键可以发出光子,光子会在迷宫中四处乱弹,一定时间后会消失,光子还可以封住敌人的行动和与敌人交换位置(在敌人变成结晶的情况下再用光子攻击一次便可),在迷宫中一些比较高的地方就可以利用光子跳上去。

◆封印石说明

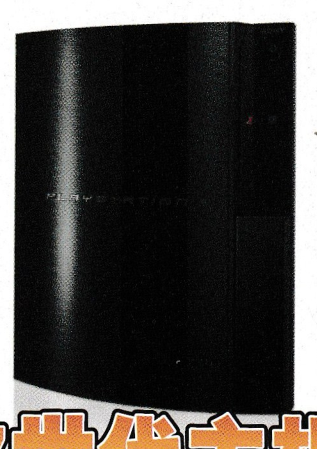
在迷宫中出现,封印石会带有特殊的能力,有对自己有利的能力,也有对敌人有利的能力,把封印石带在身上的话可以提升自己队伍的能力,一些对敌人有利的则可以装在台座上,反还封印石会消费一定的魔晶石,当遇到泉的时候可以把反还的封印石头取回。注意:出迷宫后封印石会回到原来的地方,不能带出去。

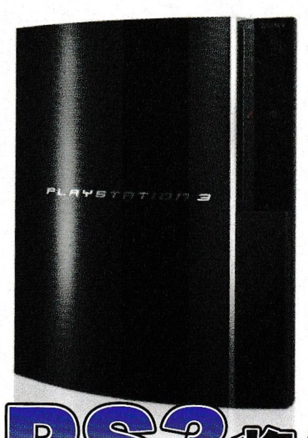
◆封印石的设施

台座:放置封印石的地方,放在台座上的封印石会给整个迷宫中的怪物产生影响。此外在台座上消耗晶石来"返还"封印石。返还的封印石可以从任意的"泉"中取出来。



泉:可以换取之前返还过的封印石。
壳:存放封印石的地点。与台座的不同点是,存放到壳里的封印石不会给我方或迷宫造成任何影响。
无加护的场景:封印石的效果在无加护的场景不会有影响,同时按□键可以放出的光子也在这个场景中无法起作用。







次世代主机PS3将作为一台PC机融入到玩家的日常生活中！

——SCEI久多良木健访谈

为PS3的发售，SCEI已经逐步提高其加速度。但是和以往的游戏主机有明显区分的PS3战略还没有完全渗透到玩家群当中。为了进一步了解PS3的真面貌，对SCEI的社长久多良木健进行了关于PS3主机的访谈。

由于是PC，才能够进化的Play Station3

——从很早以前开始SCEI就说PS3并不是游戏机，而是PC机。从这个意义上来讲给PS3搭配HDD标准是PS3能够成为PC机的一个重要环节。但是直到2005年为止SCEI迟迟不明确HDD的规格。

久多良木健 其实从很早以前就已经计划给PS3搭载标准HDD。但是由于经济方面的理由、无法确保足够量的2.5英寸驱动器等原因在社内进行了长期的讨论。在当时的情况下也许我们还推出没有HDD的版本，但如果推出无HDD版本主机的话就完全成为游戏机了，但我们无论如何都想推出一款PC机。在这样的理由之下我们正式公布搭载标准HDD，需要一段时间。

——如果是游戏机的话HDD会带来经济方面的压力。HDD和半导体芯片不同，它不仅无法降低成本，反而会增加40－50美元的成本。如果是游戏机的话最终会把价格降低到100美元左右，但是PC机的话没必要降低价格定位。也就是说PS3的价格不会定位在游戏机的价格标准？

久多良木健：我们最初就说过，PS3不是游戏机（笑）。PS3跟之前的PS和PS2不一样，它是一台PC机。

的确，作为一台游戏机来来说，我们为了降低成本会采取提高半导体集成度、减少电容等降低成本的措施。当然PS3也会采用最低限度的成本。但由于PS3是PC机，所以在降低成本之前我们要优先PS3的进化。比如增加HDD的容量、对应更多的周边器材。

——由于PS3是PC机，所以不会受到游戏机的价格和机型的限制。所以会搭载标准HDD，同时也可以进化主机。是这样吗？

久多良木健：除了HDD以外，还采用了一切标准规格。从这一点来看也可以说是PC机。之前的PS系列主机采用的是PS专用的记忆卡插槽，而PS3主机上使用的是标准的PC插槽。因为是PC机，所以由玩家自由配置。HDD也一样，只要懂得使用PC机就可以轻松升级。

——一般来讲游戏机从头到尾它的主机性能是固定的，但是PS3可以随时改变其构成，从这一点来看PS3也有点像PC机。

久多良木：因为PS3是PC机，所以只存在“配置”而不存在固定的“样式”。我们甚至可以实现通过顾客的需求来制作PS3。但是这样的话在流通方面可能出现一些混乱。

——PS3主机上只要满足条件的话就可以实现主机的配置改变？

久多良木健：没错。各种配置的机体都能称为是PS3主机。

——那么像PC机一样每年都可以提升其性能吗？

久多良木健：以年为单位来进行升级也是一个不错的选择（笑）。实际上不管是Dell还是Apple都在这么做，在PC市场上只要是用过2年以上的PC机就会马上被淘汰。比如再过一段时间60GB的HDD将完全无法满足玩家们的需求，内存也会觉得不够。所以在升级方面我们有各种各样的可能性。

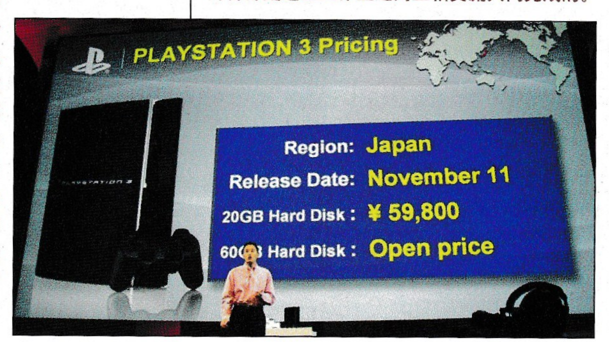
在E3展上第一方厂商展现了PS3的游戏基准点

——在E3展会上第一方厂商正在开发中的游戏体验版给我带来很大的冲击。

久多良木健：之前都以为E3展会上不会有体验版游戏。可能很多内部人员也都没想到会推出这么多体验版游戏。当然一般情况下第一方厂商不会在展会上推出这么多款体验版游戏，但是我们有责任让其他厂商和玩家们看看PS3的标准是什么。曾经推出PS的时候作为标准的游戏，我们展示了当时机能最优秀的街机游戏。在当时能够移植街机游戏的Namco和Sega展示的游戏非常有迫力。在PS初期都是以街机游戏为标准来制作游戏。但这次的PS3已经超越了所有游戏的标准，因此我们必须亲自向大家带来一种新的体验。

——第三方厂商反而没有展示太多的游戏。本次的展会上第一方厂商和第三方厂商之间的差距比较大。

久多良木健：的确，在本次的E3展上展出的基本上都是第一方厂商的东西。可能是因为在公司内接触主机的机会比较多，再加上属于SCEI的工作室都参与各种游戏的开发。到目前为止所有SCEI的工作室都是分别独立的个体，大概从半年前开始这些工作室都合并在一起。关于E3展的内容都是这些工作室之间互相交流共同完成的。







希望有一流的开发人员来开发PS3游戏

——PS3主机Cell处理器的处理能力很强，但同时程序开发难度也很高。所以第三方厂商基本上分为两派，一部分说Cell的开发难度非常高，而另一部分说Cell是一个非常有意思的处理器。

久多良木健：PS的时代开始就已经出现了这种现象。习惯制作2D画面的人都觉得在游戏中无法实现全3D的游戏画面。现在的游戏机越来越PC化，所以程序开发方面也跟目前大不相同，但这并不说明增加了开发难度。PC平台不断地提高性能，但PC游戏的开发人员没有一个人会说因此而增加了游戏开发难度。所以我希望一流的开发人员们在PS3这台"PC"平台下尽情地开发游戏。

——微软打算在游戏平台上实现PC平台上成功的程序开发结构。所以在游戏平台上引入各种标准化的插槽。

久多良木健：因为微软是从PC业界发展、来到游戏业界的，所以他们会说PC的世界就是这个样子。但对我来看这并不是什么进化。

——在之前的家用机游戏时代中，SCEI、微软、任天堂三社虽然方向不同但是差距不是很大。而到了次世代，三社的方向性有了很大的不同。

久多良木健：我觉得很好，这样会使游戏市场更加活性化。

在PS3中游戏机会改变成商业化产品

——对于E3展上发表的PS3主机价格，玩家们的反应很有意思。对于游戏业界的人来说这价格确实贵，但是把PS3作为一台PC机看得话，则是个很便宜的价格。但是大多数玩家把它看作为游戏机，所以大多数玩家都认为这价格很贵。

久多良木健：PS3作为一台家用电器来说也很便宜。但是如果作为游戏机来说，很多玩家都觉得如果是这价格，那还不如买PS2。玩家们都有"假如把PS3当作为○○"这样的想法，购买PS3的时候不能有这样的想法，因为PS3和其他的游戏机已经不是一个次元的商品了。

——能不能这样想？以往的任何游戏机都是依靠软件来获得盈利的商业化产品。但如果把PS3看做一台PC机，那就需要靠主机来获得一定的盈利之后再逐渐培养软件。因此不能像其他游戏主机一样把价格调整太低，必须要得到一定的硬件利润？

久多良木健：对。PS3成为PC机以后，在主机上亏本之后就无法以软件来调整盈亏平衡性。和大家一起共有PS3这台PC机的同时让一流的游戏开发人员来开发游戏。

——作为PS3依然开发游戏，同时还作为PC机提供PC方面的功能，这样一来PS3将成为一台能够实现多功能的商品。

久多良木健：在PS3平台上我们依然会向玩家提供各种充满魅力的游戏。在这同时还会提供各项服务来满足玩家。

——游戏和游戏以外的软件，再加上还提供各项服务？

久多良木健：在PS2平台上我们已经推出了各种类型的游戏以及服务。这些都是和大家一起开心地向玩家提供游戏的良性竞争，而并不是在妨碍第三方厂商。

如果Apple推出PS3的话 2000美元以上的价格也会有人去买

——想要打破"游戏机价格"这一概念可能会非常困难。因为玩家已经习惯购买199美元、299美元的游戏机。

久多良木健：假如Steave Job (Apple Computer CEO) 在PS3主机上带Apple的LOGO，那么即使2000美元的价格也会有人去买。这可能就是PlayStation品牌和Apple品牌之间，在电脑方面上的差距。但是我相信有很多玩家也将会因为PS3是PlayStation品牌而进行购买，所以我们在大力宣传PS3。今后我们会让PS3成为PlayStation的代名词。

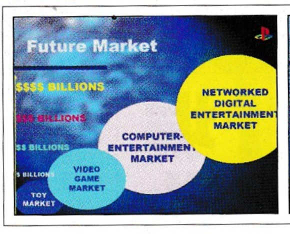
——也就是说现在的PlayStation不单单是一台游戏机，而是多媒体娱乐PC机的代名词？

久多良木健：对，所以我们想给PS3主机装Linux系统。其实OS本身并不重要，在Cell的演算能力下我们也可以装Windows，也可以装Tiger (Mac OS×10.4 "Tiger")。在PS3主机下OS本身就像当于一款应用软件。

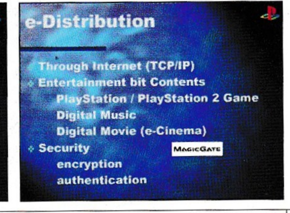
之前Apple的Steve Jobs也说过，Windows在Apple主机上也只是一个应用软件而已。最重要的还是该主机上面的软件、平台以及服务内容。

说不定我们以后会开发更适合Cell处理器的泛用OS。

如果PS3进入到每个人的日常生活，他们的想法也将会改变。



Future NETWORK
Broad-band
Year 2001~
PC Card Slot
Ethernet Extension
(10Base-T, 100Base-T)
for Cable TV Network
Mass Storage
High Capacity / High Speed
HDD



——PC机的最关键并不是游戏，而是应用软件。

久多良木健：如果PS3作为一台PC机融入到日常生活中的话，我想他们的想法也将会改变。相信有能力的软件开发人员会给PS3开发很多令人瞩目的应用程序。

——如果PS3的环境渗透入日常生活的话，自然地会增加软件，同时也会自然地提高PS3的魅力。但是在PS3平台上，除了游戏以外的软件能不能普及起来呢？

久多良木健：PSP就是一个好例子。以日本来说，任天堂的NDS大受好评，而PSP还没有达到NDS这样的程度。但是在欧美PSP已经进入到PC的世界。有很多用户已经推出了自制的PSP软件以及周边产品，希望PS3也达到这种程度。

——也就是说只要硬件有趣的话，自然地出现制作软件和周边产品的人？

久多良木健：如果程序开发方面上有一定难度的话，就自然地会出现挑战的程序员。

——如果向大众提供程序开发环境的话，官方还要提供给用户必要的情报以及环境。

久多良木健：所以我们要开放Cell的规格，向巴塞罗纳大学申请设置服务器。

7年以后的网络娱乐构想"e-Distribution"

——按照我的理解网络，是PS3最重要的一部分。在99年的"Microprocessor Forum (MPF)"中您曾经提到过向玩家提供各种娱乐内容的"e-Distribution"构想。而到了PS3好像已经快接近当时的构想了。

久多良木健：当时本来是想在PS2平台上完成此构想的，但没有成功。当时美国基本上是Modem的时代，所以当时大家都听不太懂"e-Destribution"。因此把当时的计划延到PS3。最近Apple在音乐方面上已经实现了e-Distribution，所以我们也认为差不多是时候实现当时的构想了。我们打算从PS3发售的第一天开始就实现网络服务。

——但是以目前为止的发表会上来看还没有强调网络部分。

久多良木健：向贩卖店宣传网络部分也没有太大意义，所以在E3展会上就没有强调网络部分。我们在网络的基本服务方面上不会进行收费，因为在PC平台上这方面都是免费的。

——您觉得网络内容的渗透大概需要多长时间？

久多良木健：我想不会需要太多时间，大概就1-2年吧。

如果e-Distribution发展起来的话 今后可能会不需要光盘？

——到了网络数码娱乐时代后光盘的存在意义是不是会越来越小？比如会出现只有HDD的PlayStation？

久多良木健：从理论来说最终连HDD也都不需要，因为把所有的数据都传到服务器上。但是想要实现这理论的话，服务器会占有很重要的地位，难度相当高。所以至少到PS3的中期阶段为止我们还会将蓝光光盘为媒体向玩家提供游戏。因为对产业界和流通界来说目前DVD的销量开始下降，所以PS3的出现对他们来说意义很大。对高清晰电视的贩卖商来说PS3也会起一个引爆剂的作用。

END





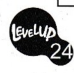


MAKI HORIKITA



堀北 真希

身份：演员
生日：1988年10月6日
出生地：东京都
血型：B型
星座：天秤座
身高：160CM
三围：B78/W58/H83
兴趣：篮球
特技：钢琴

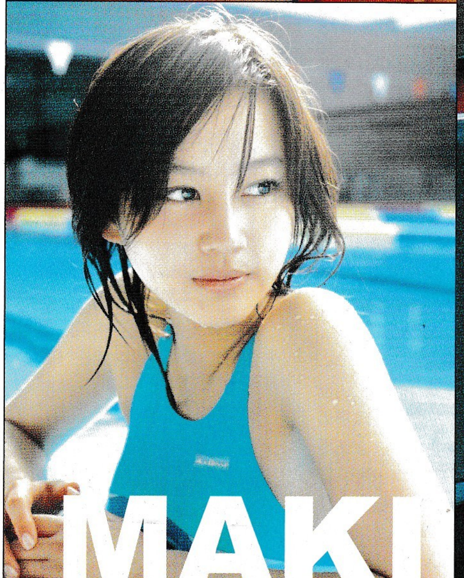



MAKI HORIKITA
堀北 真希
LEVEL UP


MAKI HORIKITA
堀北 真希







堀北真希

◇连续剧

2003.01.06 爱相随（客串）
2003.04.17 迷糊动物医生（客串）
2004.01.08 异议！（客串）
2004.07.08 人间的证明
2004.11.24 放课后
2005.07.07 电车男
2005.10.15 野猪大改造
2006.04.14 诈欺猎人

◇电影

2004.05.08 在世界中心呼喊爱
2004.10.02 预言
2005.11.05 ALWAYS 三丁目的夕阳

◇得奖记录

第 47 届日剧学院赏 最佳女配角 （野猪大改造）

MAKI HORIKITA



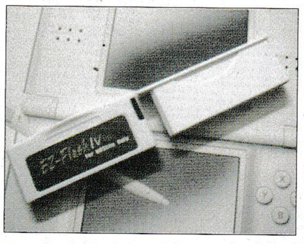
市场简讯

◆iQue官方确认iDSL正式发布会将于6月29日至7月3日在上海展览中心召开。

◆美版NDSL的价格已经跌至1150元左右；日版依然居高不下，大约1300元。

◆全新PSP1.5版已经十分稀有，且只有豪华版出售，价格约2300元。另据悉翻新机已大量充斥市场。

◆首款对应NDSL的烧录卡——EZ4 Lite已于6月中旬上市，使用microSD卡，官方售价348元。



◆Ewin2将于月底上市，同样也分为NDS及NDSL两种规格。

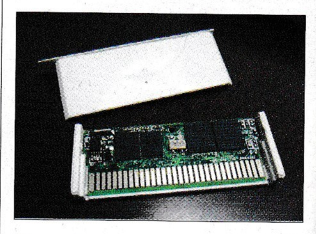
◆NEO2 Lite发布，内置闪存，有多个容量的型号，128MB（合1Gb）的售价为199元。

◆M3系列的最新系列Profesinol（专业版）上市，不再支持GBA游戏，官方售价248元。

◆NDS原版卡带型烧录卡UFP512即将上市，支持Clean Rom，无须刷机，内置512Mb容量。



◆另一款对应NDSL的烧录卡——G6 Lite预定6月下旬上市，自带512MB容量且不可扩展，官方售价498元。



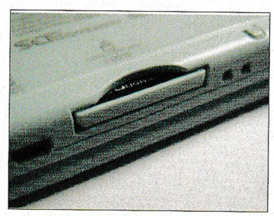
◆真正的NDS盗版卡已经出现，但做工低劣，较好辨别，售价在百元左右。

研究室专题 Vol.1

引导卡大PK！

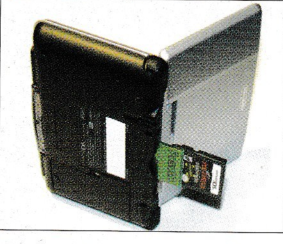
不刷机的烧录卡解决方案

本月，NDS正版卡规格大小的数款引导卡争相上市。以Max Media Lancher（MML）打头阵开始，依次有PassMe2–Z mini（PassMe2Zm）、Passcard3、Superkey以及MagicKey4。因为其外观完美，且不用刷机就能玩烧录卡的特点，再次引起玩家们的关注。



▲完全不突出的新一代引导卡。

先来说说什么是引导卡。目前，大家都知道，所谓的NDS烧录卡都是以GBA卡带的造型出现的。那么到底是如何使NDS游戏能够从GBA卡带所用的SLOT–2接口上读取呢？有两种途径，一是使用PassMe，二就是刷机。而刷机时还必须用PassMe。



▲最原始的PassMe在老NDS上的惨状。

那么，PassMe又是什么呢？PassMe就是这种引导卡的前身，是一种需要配合正版卡才能使用的引导设备，体积较大，影响NDS的整体美感，且总投入较高。后来针对新版NDS及NDSL，又开发出改进型的PassMe2，市场上的衍生产品也是琳琅满目，有NEO的MagicKey，有EZ的EZPass，有SC的SuperPass等等。于是，经过不断的改进和衍化，终于诞生了仅有正版卡大小的，不需要另外购置正版卡一起使用的引导卡，也就是文章开头介绍的那一些。



▲折叠型PassMe引导装置。

但是大家一定也知道，只要刷机，也就是向NDS的固件芯片中写入一段代码（程序），之后不使用任何设备就能直接运行SLOT–2接口上的烧录卡内的游戏。

那么引导卡还有存在的意义吗？百来块也是钱，怎么说也比不要钱的刷机（有些地方的电玩店确实是要收取一定金额的刷机费）贵啊？其实不然，引导卡还是有他存在的合理性的。

首先，由于NDSL的硬件设计，NDSL很容易在刷机时掉电导致固件程序损坏（类似于Windows崩溃），继而无法正常启动机器。虽然有补救方法，但维修过程比较麻烦。

其次，还是有很多玩家比较爱惜自己的机器，不愿意去修改固件。其中就不乏不少愿意支持中文正版的iDS玩家，他们也不希望刷机后失去自己的中文系统。

总的来说，引导卡是针对那些出于种种理由不愿意刷机的人群，而对与"完美"二字并没有特殊的追求的一般玩家大可不必在此浪费金钱。

下面系统化的对各款引导卡的各项指标进行一个比较，希望能对大家选购时有一定的帮助，而对与决意刷机的玩家全当增长见识吧。



▲刷机用的FlashMe程序界面。

	MML	PassMe2Zm	PassCard3	SuperKey	MagicKey4
做工	4分	5分	4分	4分	2分
价格	高（300元）	略高（190元）	普通（150元）	普通（150元）	普通（160元）
初次设定	否	要	否	否	否
开机画面	有	无	有	有	有
菜单画面	无	无	无	无	有
兼容性	差（不支持EZ1/2/4、Ewin系列）	优秀（全兼容）	一般（不支持合卡模式的EZ1/2、Ewin系列）	一般（不支持合卡模式的EZ1/2、Ewin系列）	优秀（全兼容）
待机功能	无	有	有	有	有
耗电	一般	一般	低	低	较高

综上所述，大家已经从表格中很明显的看出，MagicKey4显然技高一等。适中的价格、优异的兼容性及强大的功能，都是能吸引玩家的地方。并且卡带具有硬件选择开关，可以选则启动GBA模式或者NDS模式。卡带具有2M存档空间，支持某些需要2M正版卡带才能玩的游戏。然而，MagicKey4并不完美，首先是功能强大的代价是耗电，游戏只能进行3小时左右。并且卡带做工差强人意，与强大的功能相比显得格格不入，对于目标面向追求完美的玩家的引导卡来说是一个致命伤。而在做工方面Passme2Zm则是当之无愧的满分。颜色、质感，在放置于NDSL内时简直浑然一体，没有丝毫异物感。而PassCard3和SpuerKey各方面表现都表现不错，但都没有啥特色，这里还要指出，其实SuperKey就是Passcard3的OEM产品，拆开卡带后电路板上还能清晰地看到PassCard3字样，所以两者在性能上并没有什么区别。

备注：

开机画面：指用引导卡引导机器启动后，会出现相关该引导卡的LOGO画面。



▲上屏出现MML的LOGO。

菜单画面：指开机后，引导卡会像正版卡一样出现在NDS的菜单内。



▲菜单内出现MK4的图标。

◆下期研究室专题 Lite型烧录卡"三"强大比拼，恩，也可能是"四"强……

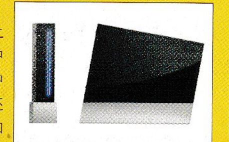


本期审判案件

你能否接受Nintendo的游戏理念？——选择创意的Wii还是机能的PS3或X360？

主控方：我们认为Wii凭借创意可以被接受，并且成为玩家首选的游戏主机。

金色自由：



只有创新才能赢得市场，就比如NDS虽说性能上没有PSP好，但是独特创新的玩法让NDS在掌机大战中取得不俗的成绩，如此得出Wii在次时代主机大战中绝对不会占下风。从另一方面来说Wii不论从主机还是游戏价钱都低于X360和PS3，虽说画面不如X360和PS3但是游戏毕竟是用来娱乐和放松的，Wii独特的设计和玩法可以让家人都沉浸在其中，所以个人认为Wii在次时代主机大战中占有绝大的优势。

jinjiyang2005：

相对于PS3和X360为我们带来的超强的视觉效果，我还是对Wii那未知的全新的游戏性产生无限的兴趣。在现在这个社会，除了孩子和游戏杂志编辑会全身心投入游戏之外，估计没几个人能有足够的时间去品味一个游戏，包括它的操作。这一点为Wii创造了一个绝佳的机会，通过简单的操作和丰富的游戏性来吸引到更多的大众，为以后的次世代主机大战打下了一个很坚实的基础。

崇拜约书亚：

不能忽视在这场新一轮次时代主机大战中，主机售价对国内玩家选择主机的影响。因为这次3台主机在售价上基本拉开了3个不同的档次，所能接受的用户层自然也有所不同。比如身为学生族的我，接受起Wii来还算比较轻松，而若是再对PS3和X360有所希冀，那恐怕是镜花水月……而且从任天堂在DS上新功能的成功反响上来看，人们已经认可了任天堂近年来的“创新理念”，所以我完全有理由支持任天堂，支持Wii！

辩护方：我们认为Wii只依靠创意很难有大的作为，不会在与PS3以及X360的竞争中占到多少便宜。

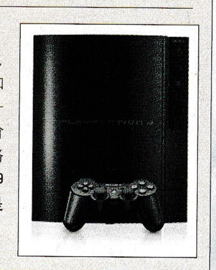
猪仔走天涯：

游戏性的高低，与机能无绝对关系，与画面无绝对关系，与主机无绝对关系，与操作方式无绝对关系！主机对于玩家来说终究是个死物，无所谓游戏性，游戏性高低取决于玩家所玩游戏本身的创意和设计，体现在这个游戏带给玩家的各种感观满足。wii新颖的操作方式是一种定位，一个卖点，一个宣传的噱头，它可能会大受欢迎，可能会让wii大卖特卖，但要它取代手柄成为新一代的主流游戏方式，我觉得基本是天方夜谈。在游戏范畴上，现在有一种趋势，将游戏性狭隘地定义为滑稽有趣，我觉得，这样的观点长远来说，更会影响未来游戏开发的发展。

★织田信长：

有游戏大作支持才是王道啊！貌似现在较少大作公布在Wii平台，还有网络设备，在如今的时代，没点网络设备的游戏主机是难成气候的！所以我还是比较看好PS3！

newtype_perz：



我曾经因为看到新主机带来的强劲画面而感动过，我想我还会因为图像技术的进步继续感动下去。Wii，如果我找不到能够和我一起感受这款主机游戏乐趣的人一起玩的话，我想我是没有什么购买动力的。PS3，因为价格关系，很多人持有反感态度，不过其实也就是对价格表示不满，**但在美国来说，单就一台蓝光播放器要卖999美元，而带有蓝光播放器的PS3只卖599美元，这样看是不是不贵呢？**

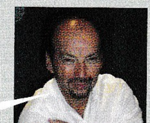
陪审团

陪审员DK：



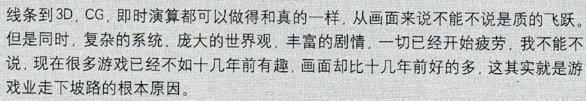
说实话，PS3的高价的确是能吓跑一大群人的。而且被吓跑的人大都是不会去买X360的，他们是因为Sony和Playstation的名声才关注游戏机的几乎不玩游戏的“圈外人”。所以PS3的高价的“受益者”并非X360，而是真正能吸引到那些“圈外人”的Wii。除去那些因为特定的几款游戏去选择主机的玩家以外，微软和SONY所能竞争的——根据价格去选择主机的购买人群便不多了。所以这两台主机的竞争的还是软件，数量和质量都很重要。

陪审员wesker1028：



PS3和Wii我觉得就是家用机版的PSP和NDS之争，其区别在于：价格，机能，扩展性。其实从本身来说，主机的成败取决于什么？丰富的游戏，有价值的周边，还有就是市场的承认。而市场承认的依据就是玩家购买量。不过作为你，你要什么东西，仅仅要一台游戏机吗？这个立场，PS3显然贵了。

大家会买两台机器，PS3和Wii。



游戏诞生初到现在短短几十年，从数字线条到3D，CG，即时演算都可以做得和真的一样，从画面来说不能不说是质的飞跃。但是同时，复杂的系统，庞大的世界观，丰富的剧情，一切已经开始疲劳，我不能不说，现在很多游戏已经不如十几年前有趣，画面却比十几年前好的多，这其实就是游戏业走下坡路的根本原因。

如果你想玩游戏，那就选择Wii，如果想要一台多功能娱乐系统，选择PS3，至于价格，PS3只能说不过不失，同样的价可以买台配置不错的PC，怎么选择就看个人了，总之我觉得，次时代的分界线就在这次可以看出点眉目，Sony和Nintendo走了不同的两条游戏路，选择就在玩家的决策中。

观众席



sprite20000：

玩游戏的买wii，玩画面的买ps3，目前日系厂商也多有动作，所以钱多点想玩游戏画面也好的买X360.

pspgundam：

有创意的游戏可玩性高，但创意不能提高机能，而机能却可以招引创意……

BUZZ：

世界上不缺能把画面做到极致的公司，但像任天堂这样能将创意做到极致的公司，恐怕没几个啊

foxhe：

现在这个世界需要的是什么？创意。没有创意就没有今天我们的人类社会。所以我选择Wii。

孤独的风：

只有把画面升级到肉眼辨别的极限以后才是游戏进化的真正开始，因为游戏要实现进化就要从画面的进化来彻底抛弃画面的进化！

断腿蜘蛛：

Wii就像本哈克，每一个决定都会或多或少的改变一些现有的情况；X360就像希丁克，永远不知道输字怎么写；PS3就像佩雷拉，我就是领袖，我就是王者。

sarangheyo：

机能不是万能的，没有机能是万万不能的，游戏性和创意也是一样。机能和创意缺一不可，在拥有强大机能的PS3和X360以及又有不差的机能和超强创意的Wii之间，我会毫不犹豫地选择Wii。



00251718：

PS3代表着画面，X360代表着数量，Wii代表着游戏性。没日没夜的玩，这样的人毕竟少数，我觉得Wii的理念很适合LU。所以不管PS3是多么的时尚，Wii也一定会有自己的空间的！！

风间仁（levelup编辑）：

游戏性决定能够使人沉迷其中的程度。当然沉迷得越深获得的乐趣应该也就越多。

裁判长Zero的庭审报告：

不得不承认，PS3的高价格为Wii现在的人气带来了某些帮助。但是最后谁是新一轮主机的获胜者，最早也要到明年E3展，也就是半年之后才能知道。由于Wii的创意问题和PS3的价格问题闹得沸沸扬扬，我们很容易忽略貌似安静的X360。天知道世界上最有钱的人会想出什么高招力挽狂澜？让数字去证明Wii的创意会不会被玩家接受吧。

本期案件主帖：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=250322&page=1

原贴地址：http：//bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=249469








你的初恋有多美？

初恋是那枝头初萌的花，在清晨带点寒意的阳光里，害怕又满怀期待地绽放，虽然这种初次开放的花，大多只能黯然飘落未能结果，但这并不妨碍我们欣赏它的美丽。甚至多年后，你想起当时甜蜜酸涩的心情，依然不能自拔。在人生旅程中稍纵即逝的初恋，是我们青春最美丽的证明，因为它幼稚而纯真，朦胧又耐人寻味。你的初恋，是否也像一杯五颜六色的柠檬汁？充满了幸福或酸楚的回忆呢？



今次的话题是：你的初恋有多美？



wesker1028 （levelup.cn 网友）

初恋是懵懂的，是人生最美丽的风景。第一次知道思念的含义，第一次知道等待的真谛，第一次知道相聚的美丽，第一次知道拥抱的甜蜜，第一次知道亲吻的味道，第一次知道牵手的幸福，第一次知道幽会的紧张，第一次知道分享的快乐，第一次知道吵架的冲动，第一次知道分手的辛酸，第一次知道挽救的无助。初恋肯定是失败的结局，却让人如此神往，我会永远记得那个带给我最美丽的时光的女孩，刻骨铭心，这就是初恋的感觉。

dong_hailin （levelup.cn 网友）

初恋是什么？第一次刻骨铭心的爱情？第一次交到男女朋友？还仅仅是第一次默默地喜欢上某个人？初恋是爱，还是仅仅是喜欢？……初恋形式的定义太多太多，每个人的理解似乎都有不同。初恋的实质也许只是一种感觉，一种朦朦胧胧的感觉，一种第一次感觉爱靠近了，想伸手去牢牢握住的感觉。初次面对这种感觉可能有点好奇、兴奋、外加一点青春的激动。初恋没有年龄的界限，没有形式的局限。不管你已离开了青春有多久，当这种感觉第一次到来时，你都可以悄悄的喊一句："春天来了！"

"初恋"，"初"是修饰的重点，所以"第一次"才是我们该关注的重点。因为是首次，所以大部分的初恋来得比较早。不过也正因为是首次，大部分过早的初恋，都无法避免一个短暂而失败的结局。不过昙花虽短，美丽却依旧永恒。正因为有了这首次与爱的接触，我们或许能比过去更加懂得到什么是爱，怎么去爱，才能在以后更好地去把握爱。无论是哪种初恋，给我们带来的那种首次无法言语的感觉都是难以忘怀的，那将是永远存于心中的某个美好的瞬间。

让我们把这人生中的第一个"春天"默默地珍藏在心底吧，且先不去计较在那个"春天"我们究竟失去了什么，或者得到了什么……



为爱流浪 （levelup.cn 网友）

初恋，这是大多数青春期的孩子最向往的事，初恋应该是又酸又甜，仍未成年的孩子们总是觉得初恋是美好的，在他们这种年纪，那种青涩的感情是最纯洁的，当成年后想起这段往事总是会心一笑，笑自己的傻与单纯，初恋就是这么简单，淡淡的，就象柠檬水，酸中带甜却又让人回味，那种纯纯的感觉，至今想起来也觉得自己特别可爱。

初恋时看东西的颜色都粉红粉红的，甜甜的，两个人在一起怎么也不腻，你会说这是你一生中最甜蜜的时刻，看着对方的眼神能把冰山都融化，想把这世上所有美好的东西都给他，但是一旦分开，也许一辈子再也见不着，心里却总是挂念着。哪怕娶妻生子后，偶尔提起她，心里还是会有种说不清道不明的情愫，朦朦胧胧的，在那幻想的年纪里，这一生只有一次的初恋，那样的清澈，就如同山涧的小溪在不经意间就从你我心底流过了，缓缓地……

喔唷 （levelup.cn 网友）

初恋开始的时候我们总以为会天长地久，海枯石烂。恨不能一夜白头，厮守到老。初恋结束的时候我们以为自己会至死不渝，永不变心。总以为从此自己心灰意冷，不问情事。初恋总是发生在懵懂时期，我们对爱情一知半解，涉世未深，但却对甜蜜爱情非常向往。

可以说，初恋是最纯净的感情，没有太多的杂质，那时候的你们是因为喜欢而喜欢。我们做着情定三生的梦，以为就可以这样一路到永远。但是，初恋到底可以走多远，我们自己也没有把握。初恋的意义在于它的短暂，太多的人最终无法将初恋进行到底，但是初恋永远在记忆最深处，因为每个人初恋只有一个，每每在尝尽世间爱情甘苦之后，把初恋拿出来回味，才知道个中滋味的奥妙。所以初恋是美丽的，也是无法衡量的！





多边形

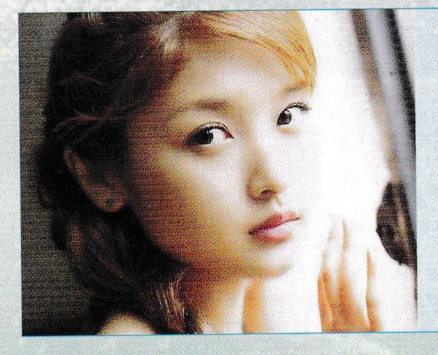
（UCG 编辑）

初恋，其实并不完全像它字面意思所表达的“第一次恋爱”，在更多的意义上或者对更多的人来说，初恋往往是说的内心那第一次萌动的发自内心最深处的最纯洁的人类两性之间才能迸发的情感，至于能否牵手，那已经是另外一个话题了。甚至对很多人来说，初恋，就好像一杯茶，初闻起来香艳诱人，喝下去发现苦涩不堪，却又在放下茶杯之后的所有时间里，却总能从这份苦涩中品味出那绝非一般的回味。

初恋往往来自于无知，所以才会沉浸其中欲罢不能；初恋往往带着冲动，所以才会激情四射光芒万丈；初恋往往充满幻想，所以才会充满层层迷雾浪漫忧伤。初恋的生命力如此顽强，它可以让你一辈子都不忘；初恋的感觉如此紧张，它可以让你结巴笨拙慌张；初恋是如此纯洁善良，它可以让你抛开世俗忘记忧伤。

初恋，就是借她（他）的形象，塑造一个个人世界的标志！





泰坦

（UCG 编辑）

初恋的概念比较模糊，它可以是一种倾慕，也可以是两人在一起的感觉，如此等等。按照通常的定义，我的初恋是在初中三年级。具体细节我已经记不清楚了，我也没时间去好好回忆，又怕想起当年的狗屎运对比今天更加不爽。总之那时候头脑一发热就恋爱了，我喜欢她纯粹因为她是异性，如果非要说还有别的原因，可能是她长得还不错，又能容忍我的各种坏处。

有哲人说：当你第一次懂得什么是爱，这就是你的初恋。这个说法的确很玄妙，你可能永远也不会懂得什么是爱，因为你生在其中，注定不得见其全貌。我更相信的是：你对现实的爱了解得越多，就会离初恋越远。

凡是纯净的、不关联到房产和月薪的恋爱，凡是失去的或者不被允许的恋爱，都像初恋一样美。可是，最美的东西往往是最不切实际的东西——它甚至根本就不存在。

吉祥天

（levelup 游戏城寨 编辑）

我的初恋是有点美，但比起它带来的巨大的苦涩，那点甘甜实在有点渺小。很多时候都想要是没有那段恋情就好了，如果从未曾认识他就好了，如果他分手时不那么绝情就好了……其实失恋本身并不可怕，真的！可怕的是失恋后依然无法自拔。因为那个时候，你已经彻底绝望了，在这种境况下却发现自己更爱对方，因为第一次恋爱不懂得如何解脱，那真是一种“世间宛如地狱”的境界。

但即便是这般痛苦，也有熬出头的一天。生活就是这样，不是它适应你，而是你去适应它，即使它一点都不会管你有多辛苦。我不仅是小女人，更是个斤斤计较的小女人，所以初恋的美我不会去想它，因为越美只能衬托得结局越惨。但不管好与坏，初恋始终是人生中最难忘的一段，如果你的初恋好聚好散，那么偶尔回忆一下吧，那会让你的心情变得好温柔；如果你的初恋能开花结果，那么请相信我，你真的是一个受上帝眷顾的宠儿；最后如果你也沦为我这种初恋凄凉的情况，我也只能用过来人的口吻告诉你，那是考验你最终能否找到幸福的一道坎而已，或许你会觉得自己有多么多么不幸，但是等跨过来以后，你会发现，这道坎其实并没那么难。



你一言我一语

灌茶：每个人的初恋都不同，过程和结果也许并不美好。但是每次回想起都有不少感慨，这种心情是十分珍贵美丽的。

ayuking：初恋有纯真，有快乐，有期待，有无奈。

一场游戏一场梦：初恋很美，就象樱花开放时一样绚烂。

放弃过去：初恋的感觉像吃青苹果；初恋通常都没有结果；初恋可以教会你以后如何去爱；初恋刻骨铭心！

瞬夜：据说初恋的失败率为99.9999999999999999999999%。

所恶：美的东西总是短暂的，而且它越短人们就越觉得美。

太阳国度：初恋像一颗糖，却甜到我心酸。

hjrrcn2：初恋就像第一次玩FC的感觉。

播磨拳儿：初恋，短暂而且苦涩，纯洁而又美丽，那个时候的自己很可爱。

圣一：青涩，甘甜，令人回味无穷。

水镜哲学：初恋是一秒的安慰，一分的甜蜜，一时的激情，一生的回忆。

yaksa1234：初恋是最美好的，没有金钱等方面的因素，两个人只是单纯地爱，单纯地为对方付出，这种感觉是美好的，当进入社会以后会更加怀念这种没有目的的付出，这种单纯的美好。

可罗拉多甲虫：初恋，就是期待的时候很美好，经历起来觉得没什么，回忆起来又觉得很美好。

litenyu：只是一种单纯的爱慕，回想起来涩中带苦，但却满脸微笑。

暗炎の刹那：初恋就是那浮云。

黑雨：初恋如雾，拨开雾中的轻纱，你是雾中的玫瑰！

helo3：初次表白，初次相约，初次牵手，初吻。每一样都是紧张兴奋，心怀忐忑的开始，笨手笨脚地维系，脸上洋溢着幸福的笑容。



火热的六月！是什么让你我为之疯狂呢？当然是世界杯！毕竟，四年的等待就为了这一个月的舞动，为了那一个圆圆的皮球舞动……仅仅这一个月就要上演64部经典大片，还不让你过足了瘾？所以本期的Web Show特别制作了"世界杯小专辑"，让你在看球之余，也多了解一些世界杯的小知识、小笑话、以及关于世界杯的小感受，希望你能喜欢。

2006德国世界杯预测戏说版：

最佳影片提名名单

跟所有的电影评奖一样，在即将开战的2006年德国世界杯足球赛上，荣获最佳的影片只有一部——只有赢得大力神杯的球队才能名垂青史。能够最终问鼎者，实力和运气，一样都少不得，综合天时地利人和各种因素，提名如下：

1.《皇家赌场》

导演：埃里克松

出品：英格兰

提名理由：一部带有强烈励志色彩的冒险大片。

主要剧情是英格兰队被某种可怕的"跖骨骨折咒"缠身，最近的几届大赛之前，小贝、内维尔、杰拉德等球员都曾深受其害。这一次轮到了鲁尼，尽管康复情况尚不明朗，但埃里克松还是赌博式地带上了这位天才少年。如果英格兰队足够争气，鲁尼应该能打上几场比赛；又如果他发挥出色，冒险大片完全可能上演传统的、皆大欢喜的结局。

获奖预测：★★★☆

2.《电话惊魂》

导演：里皮

出品：意大利

提名理由：典型的意大利黑帮类型片。世界杯开幕前夕，尤文图斯"电话门"事件突如其来，主教练里皮和球员菲·因扎吉、卡纳瓦罗、布冯等人都牵扯其中，对意大利的备战造成极大影响。唯一让"蓝衣军团"感到欣慰的是，1982年，意甲爆出假球丑闻，当年夏天，他们就捧起了世界杯——历史也许会重演也未可知。这样跌宕起伏的情节，相信会有很多人喜欢。

获奖预测：★★★

3.《11罗汉》

导演：佩雷拉

出品：巴西

提名理由：有出色的导演和华丽的演员阵容，今年世界杯的大热之作。不过，一部有太多好演员加盟的电影，票房收入已经不用担忧，但也并非全无搞砸的可能。很大程度上，巴西人的成败如何取决于导演的控制——当下的"桑巴军团"，论中前场的攻击力，当今世上无人能及，如果佩雷拉能够诠释好收放自如、攻防平衡之道，没有任何人能阻止巴西人把第六颗星印在球服上。



获奖预测：★★★★☆

4.《慕尼黑》

导演：克林斯曼

出品：德国

提名理由：他们是东道主，除了这一条，看不出还有什么更过硬的理由。热身赛一度两球落后于日本队，日耳曼人最终扳平的韧性值得称赞，不过，贝肯鲍尔的批评也许更应该引起克林斯曼的重视："我只希望后防线能做点该做的东西——去防守，而不是城门洞开。"如果要想夺冠，德国人脆弱的防线将面对的可不仅仅是日本人的冲击。

获奖预测：★★☆

世界杯小知识——雷米特杯

世界杯赛从1930年至今有过两座奖杯，"雷米特杯"和"大力神杯"。从1930年第一届到1970年第9届，使用的奖杯都是雷米特杯。

1930年第一届世界杯举行前，法国雕塑家亚伯－拉弗勒尔设计了雷米特杯的造型，这是一座以八边形大理石底座托起的奖杯，主体是希腊胜利女神尼凯的形象，尼凯身着长裙，展开她特有的翅膀，并用双手托举起一只大杯，象征着胜利和荣誉。奖杯由纯银制成，外面镀金，高35厘米、重约3.8公斤，底座的四面各镶了一块金牌，上面用来铭刻冠军队的名字。

雷米特杯最初的名字就是世界杯，1950年，为了表彰国际足联主席雷米特创立这项大赛，这尊奖杯被命名为"雷米特杯"。按照规定，第一支三次赢得世界杯的球队将可以永久保留雷米特杯，1970年，巴西做到了这一点。

雷米特杯的命运颇为坎坷，又充满了传奇色彩。二战期间，奖杯一度"失踪"，最终查明，是国际足联副主席巴拉西将它藏在自己床下的鞋盒里，这才使它幸免于落入占领军的手里。1966年3月世界杯前，雷米特杯在英国巡回展出，其间再次失踪，一周后被一只名叫"皮克勒斯"的狗在伦敦南部的一处灌木丛下找到，狗的主人为此得到了53英镑的奖金，皮克勒斯也得到了一块肉骨头的奖励。

1983年，已经被巴西永久占有的雷米特杯第三次失踪，它在里约热内卢被偷走，这一次，它没能幸免于难，被盗贼溶化了。巴西人得到了雷米特杯的永久保留权，但却没能真的将它永久留住。后来，巴西足协制作了一件复制品作为补偿。

第一个捧起雷米特杯的人是1930年乌拉圭足协主席保罗－尤德，最后一个是1970年巴西的队长阿尔贝托，在40年的历史中，共有5支球队（乌拉圭、意大利、西德、巴西、英格兰）夺取过雷米特杯，他们成为了女神尼凯的宠儿。

雷米特杯历史：用于1930年至1970年的九届世界杯赛，1970年巴西第三次夺冠，按照规定永久保留该奖杯。

[测试] 看世界杯的女子 你属于哪个流派

1.06年欧洲冠军杯得主是：

A：阿森纳——跳转第3题

B：AC米兰——跳转第2题

C：中国国家队——您可以先到中国足球茶馆逛会去了

D：巴塞罗纳——跳转第4题

E：不知道——跳转第2题

2.如果以下几件事同时发生，你会优先选择

A：观看世界杯决赛——跳转第4题

B：大学英文最后一次补考——跳转第5题

C：暗恋的男人请你吃晚餐——跳转第6题

D：老妈的生日——跳转第5题

E：超级女声复赛——跳转第6题

3.喜欢的球员：

A：贝壳先生（维多利亚的老公）——跳转第7题

B：兔牙先生（罗纳耳朵或小罗）——跳转第3题

C：型男老齐（齐达内GG）——跳转第4题

D：俺家内德（终于回国家队了，激动的眼泪）——不用跳转了，你真有眼光，肯定是B型

4.成为球迷已经多久了：

A：10年以上——跳转第10题

B：5-10年——跳转第5题

C：2-5年——跳转第8题

D：刚刚一年或以下——跳转第6题

5.世界杯你最看好哪支队伍：

A：永远的亚平宁，王子出口大国意大利——跳转第7题

B：小贝呀，欧文呀，鲁尼呀，非你不可的英格兰——跳转第10题

C：大部分都姓罗的桑巴国度巴西——跳转第8题

D：来势汹汹主场之利的德国——跳转第10题

E：其他的其他的——跳转第7题

6.世界杯准备在哪看：

A：自己在家里看吧，清净——跳转第9题

B：找一堆朋友到家里来看，顺便带些吃的——跳转第8题

C：看球当然是去酒吧了，不然没氛围——A型

D：不局限于场地，走哪看到哪——跳转第7题

7.当看到自己喜欢的队员被对手恶意侵犯的时候：

A：天呀，杀了这个家伙——E型

B：555555，好可怜的GG呀，足球太残酷了——C型

C：身体接触在足球比赛中太常见了，快些好起来吧——B型

D：赶紧抬下去治疗吧，现在比分落后呢——B型

8.认为下届世界杯能有中国队的一席之地吗？

A：就目前中国队的水准来说，基本无望——B型

B：再怎么样中国队也是自己国家的球队，无论如何我都支持他们——E型

D：开什么国际玩笑？——跳转第9题

E：看看2008年奥运会的成绩再说——跳转第10题

9.认为球迷应当是：

A：坚决支持一支队伍就足够了，别的队死活与我无关——E型

B：对世界上大部分足球豪门劲旅的动态了若指掌——B型

C：XX球员有几个女朋友，XX球员有几个私生子都应该知道——C型

D：没有一个队伍能叫出完整的出场阵容，但是逢大型比赛必看——跳转第10题

E：看帅哥无所谓，但必须具备足球初级知识水平——跳转第7题

10.看世界杯的最大原因：

A：帅哥云集，太养眼了——C型

B：连世界杯都不看，那去看什么？——跳转第7题

C：男朋友（老公）要看，周围朋友都要看，舍命陪君子了——D型

D：据说看世界杯是小资们的最新动向，我怎么能甘于落人之后？——跳转第6题

E：无聊，不要挑战专业球迷的智慧——B型



测试结果见33页





世界杯之健康指南

楼主：OP狂热者

四年一次的世界杯开始了，从6月9号世界杯开幕式以后的一个多月里，很多的人应该都会彻夜不眠。因为德国的白天是我们的黑夜。大家只能熬夜看比赛了。可是我们白天还要工作。休息时间的调整和饮食的调整是不可缺少的。上网看到一些合适熬夜吃的食物：

熬夜当天的晚餐多选择蔬菜、水果等清淡的食物，对熬夜时的健康有帮助。再介绍5种能够让人更有精神和精力，而且有益于皮肤的果汁是：

1.适量的苹果、胡萝卜、菠菜和芹菜切成小块，加入牛奶、蜂蜜、少许冰块，用果汁机打碎，制成营养完全而且丰富的果蔬汁。

2.香蕉、木瓜和优质酸奶放在一起打碎，营养丰富而且能够补充身体所需的很多能量。

3.两个猕猴桃、4只橙子、一个柠檬所组成的新鲜果汁中含有丰富的维生素C，补充体能而且美容。

4.3个柚子剥皮后榨汁，一串葡萄打碎成葡萄汁，再加上两汤匙蜂蜜，酸酸甜甜别有滋味。

5.一根新鲜黄瓜、1／2升豆浆、3片薄荷，一同打碎搅拌后制成清凉的黄瓜汁，消暑又解乏。

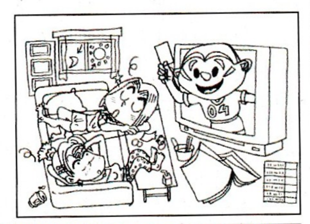
熬夜的人，最先想到的就是喝咖啡或喝茶提神，营养师表示，咖啡因的确会让人精神振奋。咖啡因虽然提神，相对地会消耗体内与神经、肌肉协调有关的维生素B群，缺乏维生素B群的人本来就比较容易累，更可能形成恶性循环，养成酗茶、酗咖啡的习惯，需要量愈来愈多，效果却愈来愈差。因此，必须熬夜时，多补充些维生素B群，反而比较有效。

熬夜时，有人认为吃甜食可以补充热量，其实甜食也是熬夜大忌。晚餐后或熬夜时，都不要吃太多的甜食，高糖虽有高热量，虽在一定程度上让人兴奋，却会消耗维生素B，导致反效果，也容易引来肥胖问题。

整体说来，熬夜人的日常饮食，必须均衡摄取6大类食物，晚餐时多吃富含维生素B群的食物，绝对有必要！维生素B群成员颇多，包括叶酸、烟硷酸、维生素B6、维生素B12等。深绿色叶菜类及豆类植物，都含丰富叶酸盐，有助于细胞修补，预防感染和贫血；肝脏、鱼、全谷类、大豆食品、蔬果中有维生素B6或烟硷酸，可以维持皮肤健康、减缓老化；至于与记忆力、注意力有关的维生素B12，在红肉、牛奶、乳酪中都吃得到。

熬夜时，大脑需氧量会增大，应该让室内保持空气通畅，并有一定湿度，可以不时做个深呼吸；以睡补睡，若时间允许，中午一定要小睡一下，专家表示，午休半小时可抵晚间睡眠一个小时；睡醒后，如果觉得头部发紧，可以帮自己做个头部按摩：用两手的指尖从前至后、从上至下轻叩头部40次，这样能促使头部血液畅通，有利于紧张的头脑松弛下来；打羽毛球等适当的户外体育锻炼也会有所帮助。

熬夜会使人的肠胃循环变差，所以不能吃太饱，并以清淡为主。专家建议，有三类食物比较适合熬夜人群：维生素B类，如胡萝卜，能帮助保护脑细胞，迅速恢复精神和体力；维生素C，熬夜后，皮肤中水分、养分会过度流失，可多补充含维生素C或胶原蛋白的食物，有利于皮肤恢复弹性和光泽，防止黑眼圈出现；绿茶素，可以消除体内多余的自由基，帮助脂肪代谢，胃肠不好和睡眠不好的人可改喝枸杞泡的热茶或菊花茶。



防守篇——拒绝伪提神食品

拒绝含咖啡因的饮料



咖啡因虽然提神，却会消耗体内与神经、肌肉协调有关的维生素B族，缺乏维生素B群的人本来就比较容易累，更可能形成恶性循环。此外，夜晚空腹喝含咖啡因的饮料，会对胃肠黏膜造成刺激，引起腹痛。

严格控制甜食

吃甜食也是熬夜大忌。糖虽有高热量，虽在一定程度上让人兴奋，却会消耗维生素B群，导致反效果，也容易引来肥胖问题。

拒食“垃圾”食品

很多熬夜一族身边都会放一些方便面、薯片等垃圾食品，饿了的时候顺手拿来充饥。但是这类食物不容易消化，会加重消化道负担，多吃会引起消化不良，还会使血脂增高，对健康不利。

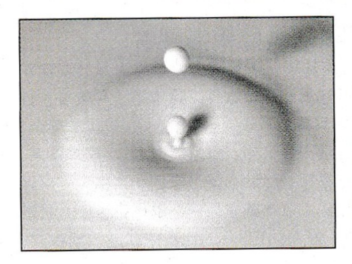
尽管现在很多方便面等都号称不是油炸的，但多少都会含有食用油，如果放置的时间长了，油脂就会被空气氧化分解，生成有毒的醛类过氧化物。吃了这种油已变质的方便面，会给你带来意想不到的麻烦，比如引起头晕、头痛、发热、呕吐、腹泻等中毒现象。

忌吃油腻生冷

为了不让肚子加班时唱空城计，很多人会选择一些油腻的食物；有的人会给自己来点冷饮之类的，但是油腻的食物不易消化，容易引起淤食而诱发胃肠道疾病或急性胰腺炎；生冷的食物对消化道黏膜具有较强的刺激作用，容易引起腹泻或消化道疾病。

不要抽烟喝酒

香烟中的尼古丁会让血管收缩，血液循环减慢，让干燥、老化提早报到，脸部线条自然下垂，毛孔撑大。身体内的酒精含量超标时，会造成身体浮肿。而熬夜当中的人，体质相对白天有所下降，抽烟喝酒对身体的伤害将更大。



摒弃提神口服液

市场上有一些针对熬夜人士的提神口服液，很多人把它视为法宝。这些口服液的主要成分是维生素B、C、咖啡因、中药成分等，对提神有一定的效果，但常喝会产生依赖；而且，这些口服液的潜在负面影响尚未可知。因此，对于这类口服液最好敬而远之。

进攻篇——精力复原美食搜捕行动

熬夜一族不能因饮食禁忌而坐以待毙，有大量的工作等待着去做，必须要有好的体能来支撑，因此要主动出击，选择适合自己的饮食。

维持人体总热量

为了保持基本的体力，一日三餐的总热量要安排好：早餐热量一般可占膳食总热量的15%～20%，以容易消化吸收的碳水化合物为主。中餐热量一般可占膳食总热量的20%至25%，进餐时间可安排在午后3时前后；因为要熬夜，晚餐的热量相对就要占的比例高些，可占膳食总热量的30%～50%，工作前一两小时进餐为宜。

上夜班后，不少人食欲不振，时间长了影响营养供给。所以每天要保证有足够的优质蛋白质、无机盐和维生素摄入。适当摄入乳、蛋、鱼、瘦肉、猪肝、大豆及其制品，多吃蔬菜、水果，少吃纯糖和含脂肪高的食物。

注意补充维生素A

夜班工作容易导致视觉疲劳，维生素A是参与调节视网膜感光的重要物质——视紫红质合成的重要成分，能提高眼睛对昏暗光线的适应能力，对防止工伤事故有益。

熬夜族药膳调养

生地炖鸭蛋：生地20克、鸭蛋1至2个，加水适量炖之，蛋熟后去壳，再放入汁中炖20分钟，冰糖调味，食蛋饮汁，每日1次或每周2至3次。适合熬夜后口燥咽干、牙龈肿痛者。

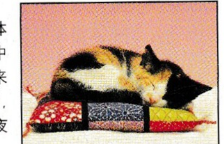
猪腰炖杜仲：杜仲25克、猪腰子1个，水适量炖1小时，每日或隔2至3日服食1次，有滋补肝肾，强壮筋骨之功效，适用于熬夜后腰酸背痛、四肢乏力者服用。

后援篇——及时“补养”不可懈怠

后方护理：清洗

皮肤在晚10点到11点进入晚间保养状态。如果长时间熬夜，人的内分泌和神经系统的正常循环就会失调，会使皮肤出现干燥、弹性差、晦暗无光等问题，年轻人的皮肤容易出现暗疮、粉刺、黄褐斑、黑斑。加班后即使再晚，也应当留出一点时间清理卫生，不要回家倒头便睡，最好能用热水烫一烫脚，让紧绷的神经得到放松。用过化妆品或护肤品的女士，熬夜前一定要记得把脸洗干净，以免粉层或油渍在熬夜后引发满脸痘痘。

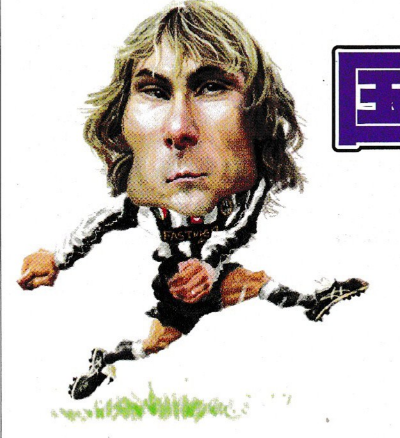
超级后援：睡觉



睡觉对于熬夜族来说绝对是重量级的后援，对于体力的恢复是可以起着决定性作用的。熬夜之后的第二天中午千万记得补个午睡或打个小盹。对于那些超级夜猫族来说，在凌晨四五点钟入睡，熬了一整夜，一定感到很累，所以睡觉时会睡得特别沉。但是也不能蒙头大睡，熬一夜睡十几个小时甚至20小时，这样对身体其实是有害的。

楼主：罗纳尔南

国际足坛十大魔咒



10 世界杯射手难超6球

没有人能够在一届世界杯上攻入六个进球，这是上世纪最后6届世界杯一个围绕各国射手的魔咒。从1978年世界杯开始，到1998年的法国世界杯。在这20年间，6个进球成为射手在世界杯上进球的上限，世界杯射手的入球数都恰好停在了6个。1986年世界杯上，英格兰队的莱因克尔本有机会超越前辈肯佩斯与罗西，他在前5场比赛中就打入6球，可惜马拉多纳的上帝之手把英格兰人挡在了四强的门外。此后的世界杯舞台上依然不乏优秀的射手。像机会主义分子斯基拉奇，一场比赛中独进5球的萨连科，任意球高手斯托伊奇科夫，还有会用脚拉小提琴的达沃苏克，但是他们的入球数始终被牢牢地锁定在了6个。直到新世纪的首届世界杯上，罗纳尔多才用他的8个进球打破了世界杯最佳射手只能进6个球的魔咒。

9 欧洲宿命

在已经举办过的17届世界杯上，欧洲球队一共8次夺冠，但他们却从来没有在欧洲以外的大洲捧得过金杯。巴西和阿根廷无疑是欧洲球队试图打破这一怪圈的两座无法逾越的高山。离开了熟悉的欧罗巴土地，欧洲球队总会在决赛上栽跟头。欧洲球队最接近胜利的一次要数1994年在美国举行的世界杯，顽强的意大利队在120分钟里挡住了罗马里奥和贝贝托这对梦幻组合的攻击，可他们最终没有能挡住命运的侵蚀。在去年的韩日世界杯上，土耳其，英格兰和德国三支不同风格的球队围剿巴西，希望能改变这一宿命，结果，在亚洲的土地上，欧洲球队依然没能改写纪录，无法在欧洲以外的地方夺冠的魔咒得以延续。由于2006年世界杯将在德国举办，所以，欧洲人要想打破这一宿命至少要等到2010年在非洲举行的世界杯上了。

8 加迪夫千年球场北更衣室之谜

2000年10月7日，曾经是英格兰足球象征的温布利大球场退出了历史舞台，之后为迎接新世纪的到来而修建的威尔士加迪夫千年球场变成为了英格兰足球的新宠。英格兰足总杯的决赛，附加赛，都被安排在这里进行。加迪夫千年球场有个著名的北更衣室，迄今为止在这里进行的17场决赛中，使用北更衣室的球队获得了14次胜利。由于北方球队多次抽到了北更衣室而获胜，在2002年足总杯决赛前，来自伦敦南部的切尔西队一再对更衣室的抽签提出了质疑。足协被迫决定双方以投硬币的方式进行第二次抽签，结果，阿森纳队幸运地抽到了北看台，并在决赛中顺利地以2比0击败了切尔西队。此后，不到一年内，阿森纳使用南更衣室一举夺得了社区盾和足总杯冠军。正当人们以为这一惯例对阿森纳不起作用时，使用南更衣室的他们却在今年8月的社区盾杯上点球不敌曼联，北更衣室魔咒再次灵验。

7 循环怪圈

卡佩罗率领的AC米兰在上世纪90年代初缔造了米兰王朝，而当时最被人们津津乐道的无疑是他们横跨三个赛季，创造了近22个月58场联赛不败纪录的神话。这一纪录始于91年5月26日，他们在91到92赛季最后一轮0比0战平帕尔马队。在此后的57场联赛中，AC米兰39胜18平，未尝败绩。不过米兰人万万没有想到的是终结他们纪录的同样是帕尔马队。1993年3月21日，阿斯普里拉在圣西罗球场打破了AC米兰的不败金身。AC米兰58场不败始于帕尔马，终于帕尔马。同样的怪圈出现在了荷甲劲旅阿贾克斯身上。93到94赛季他们在击败威廉二世队之后保持了53场不败，直到96年1月，才被威廉二世队亲手结束。而在我们的十年甲A赛场上，也曾经出现过这样的循环怪圈。大连万达在95年不敌上海申花后，便在联赛中保持了55场不败，这一纪录直到1997年，才在上海滩被申花队结束。

6 优胜者杯无人卫冕

欧洲优胜者杯赛始于1961年，由欧洲各国杯赛冠军参加。在优胜者杯39年的历史中有一个奇怪的现象，就是竟然没有一支球队能够两次捧起冠军奖杯。在历届的优胜者杯中，上届冠军曾经7次出现在了第二年的决赛赛场上，但是他们却无一例外的卫冕失败。上赛季90年代是欧洲足坛群雄并起的时代。在这10年间，优胜者杯冠军分别由十支不同的球队夺得。帕尔玛在1993年夺冠，但是在94年决赛中不敌阿森纳，而阿森纳却在95年的决赛中败给了萨拉戈萨。96年的冠军巴黎圣日耳曼是最后一支有机会卫冕的球队，当他们出现在97年的决赛上时，人们都期待着他们能够击败巴塞罗那，首度卫冕。但是罗纳尔多的制胜点球却令巴黎圣日耳曼的卫冕希望化为了泡影。1999年后，欧洲足联将优胜者杯与联盟杯合并，伴随着优胜者杯的谢幕，那个神奇的卫冕魔咒再也没有被任何人打破，永远的被封尘在了足球历史的长河里。

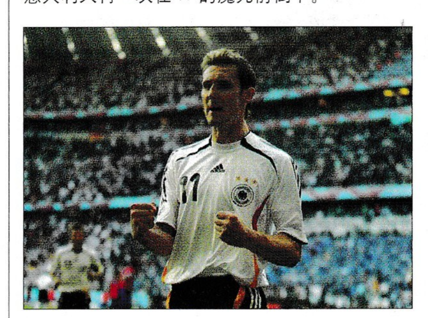
5 贝利的乌鸦嘴

足球场上的贝利可谓叱咤风云，没有人能质疑球王的天赋与成就，但是球王嘴上的功夫却无法与他的脚下功夫相提并论。每届世界杯开赛前，贝利都会站出来指点一番江山，但不幸的是每次被贝利看好的球队在世界杯上都会交霉运，命中率竟高达100%。94年世界杯之前，贝利曾放言在预选赛上5比0大胜阿根廷的哥伦比亚队将会给世界创造了一个奇迹。但最终的结局是哥伦比亚小组就遭淘汰，而打入乌龙球的埃斯科巴回国后遭到了枪杀。贝利的乌鸦嘴也曾在1998年世界杯决赛上坑过自己的祖国球队，巴西最终0比3败北。而在去年的韩日世界杯上，贝利曾开口预测，法国和阿根廷是最有可能夺冠的球队。但结果是两支球队在小组赛中就倒在了贝利预言的枪口下。在巴西同德国的决赛前，也许是害怕自己的预言威力会影响到巴西队，贝利在谈到谁会夺冠是只说了这么一句：这将是一场精彩的比赛，我并不喜欢预测。巴西队最终幸免于难，第五次捧得了大力神杯。



4 意大利国家队——倒霉的17号

如同很多西方人忌讳数字13一样，17在意大利是一个不受欢迎的数字。17就象一个魔咒一般让意大利国家队深受其害。17的魔咒要追溯到1986年墨西哥世界杯上，意大利队在小组出线后的1/8决赛上0比2不敌普拉蒂尼领衔的法国队，那一天正好是6月17号。1990年，作为东道主的意大利队本来有机会借助主场的优势染指金杯，可17的魔咒再次阻挡了他们的脚步。半决赛中意大利同阿根廷一直激战到了点球决胜负，但是身披17号战袍的多纳多尼在点球决胜中断送了意大利队的梦想。17号也成了意大利球员竞相躲避的号码。在记忆中，我们无数次看到94年美国世界杯决赛上，巴乔射失点球后的背影，仍然怅然若失。时间在那一瞬间定格在了1994年7月17日。8年之后，在2002年的韩日世界杯上，托马西勇敢的穿上了17号球衣，但是17的魔咒依然没有放过他。在同韩国队的1/8决赛中，托马西在加时赛上曾打入一粒金球，但被误判为越位。意大利人再一次在17的魔咒前倒下。



3 英超最佳教练圈套

英超球队每月都会评选出上月的最佳球队，最佳球员和最佳教练。这本是一种荣誉，但对英超的教练们来说，他们的内心却非常复杂，对这一奖项既爱又恨。因为自01至02赛季以来，最佳教练率领的球队在接下来的比赛中无一例外的会栽跟头。以本赛季为例，温格在当选八月最佳教练后，阿森纳在9月的比赛中跌进了低谷。主

场被升班马普茨茅斯队逼平，更在冠军联赛中0比3不敌作客的国际米兰。而拉涅利当选9月最佳教练后，切尔西紧接着在冠军联赛中主场爆冷不敌贝希克塔斯，回到联赛中又输给了阿森纳。纽卡斯尔老帅罗布森在10月份接过了最佳教练的奖项后，他们0比5惨败在了切尔西队脚下。受最佳教练魔咒伤害最深的是上赛季的西汉姆联队。面临降级威胁的西汉姆联队在圣诞节后发起了疯狂的反扑，一度连胜也让他们看到了保级的曙光。可3月份的连胜让主教练罗德当选了英超最佳教练后，西汉姆联队在4月的关键保级战中败给了博尔顿，最终黯然告别了英超赛场。不过博尔顿队在囊括了上个月的三项最佳后，却在接下来的联赛中击败切尔西，逼平阿森纳。不知道这是否会意味着英超最佳教练魔咒会在他们身上终结。

2 世界杯季军厄运

自1982年世界杯以来，欧洲球队连续六次获得了世界杯季军。但是这6支球队却无一例外的被挡在了2年后的欧锦赛决赛大门外。如果说82年季军波兰队无缘84年欧锦赛是因为后继无人，86年季军法国队缺席88年欧锦赛是因为普拉蒂尼退役后球队面临重组的话，那么没有谁怀疑90年世界杯季军意大利队能入围92年欧锦赛。因为当时拥有斯基拉奇，巴雷西，巴乔和马尔蒂尼的意大利队人才济济。但是他们却在预选赛中倒在了挪威和俄罗斯队脚下。92年那个夏天，他们只能坐在家里欣赏丹麦人的童话故事。此后的欧锦赛上，继续没能看到应届世界杯季军的身影。瑞典队与克罗地亚队都因为队伍老化而跌进了低谷。去年的世界杯季军土耳其队也没能抵挡住这一魔咒。参加欧锦赛预选赛附加赛的土耳其抽到了欧洲公认的弱旅拉脱维亚队，但他们仍难逃厄运，成为了这一魔咒的又一牺牲品。



1 巴西的礼物

巴西队五次夺得世界冠军，除了1958年的瑞典世界杯外，其余六次都是在欧洲以外的大洲捧杯。如果不算去年韩日世界杯夺冠，我们发现了一个非常有意思的现象：巴西此前三次在非欧洲以外的地区夺冠后，紧接下来的一届世界杯的东道主必将夺冠。1962年巴西在智利捧杯，在随后的1966年，东道主英格兰队击败联邦德国举起了金杯。1970年，巴西队第三次夺冠，而其后的1974年，东道主联邦德国力克宿敌荷兰把世界杯留在了自己的土地上。1994年，巴西队在美国夺冠，而4年后的法国世界杯上，他们在决赛中0比3不敌东道主法国队。法国队第一次捧走了大力神杯。在去年夏天，巴西队在亚洲完成了第五次捧杯的霸业，如果按照这个规律推算，2006年世界杯夺冠的应该是东道主德国队。神奇的巴西魔咒能否再次灵验，届时将会见分晓。希望能改变这一宿命，结果，在亚洲的土地上，欧洲球队依然没能改写纪录，无法在欧洲以外的地方夺冠的魔咒得以延续。由于2006年世界杯将在德国举办，所以，欧洲人要想打破这一宿命至少要等到2010年在非洲举行的世界杯上了。

[测试] 看世界杯的女子，你属于哪个流派

A 派对皇后型

必备物品：化妆包、镜子

外型分析：精致的妆容，迷人的微笑

活跃指数：★★★★

专业水准：★★

特质：与其说是因为热爱足球而投入到观赏世界杯的阵营当中，不如说是将四年一战看作是一场狂欢派对。如此一来，欢呼，拥抱，一个都不能少，而胜利或者失败反而都不甚重要了，总之，激情四射的一场精彩比赛才是秀出自我不可或缺的主要元素。对了，她们还有一个名字，叫做足球宝贝。

B 骨灰级职业球迷型

必备物品：闹钟、世界杯专题杂志

外型分析：熊猫眼，常年熬夜看球落下的隐患。

活跃指数：★★★★★

专业水准：★★★★★

特质：足球知识已达专业水准，论坛中的美眉看球版块是此类女子的集散地，谁说女子不如男，啦啦啦。

C 帅哥赏析型

关键词：球星写真手册

活跃指数：★★★★

专业水准：★★★

特质：拥有气质外型出众球员的队伍，最容易吸引此类MM成为忠实球迷。火热的赛场，王子一样忧郁俊朗的球员，看世界杯真是不错的休闲方式哈。

D 红粉知己型

必备物品：纸巾、正在织的毛衣或未完成的十字绣

外型分析：隐忍，内敛，无奈

活跃指数：★★

专业水准：★★

特质：爱他，就是爱他的一切，分享他的喜怒哀乐，在他支持的球队胜利时与他一起振臂高呼，在他拥护的球队失利时陪他默默地流泪。

E 狂热FANS型

必备物品：眼泪、尖叫

外型分析：头上绑着写了字的发带，脸上画了代表国旗颜色的油彩

活跃指数：★×N

专业水准：★★★★

特质：能准确叫出各队主力球员，或者能写出感性而煽情的足球情感小文，眼泪与呐喊是你们旗帜鲜明的标榜，敢爱敢恨，惨烈决然。



楼主：squallcn

一个女生的让人佩服的

2006世界杯十大最新发现

1．今天看了赛程我才发现竟然没有中国队，他们为什么没邀请我们？小样，没有中国队也敢叫世界杯？

2．我一直以为小罗是巴塞罗那队的，看了球员名单才发现小罗是巴西队的！

3．我认为美国队的乔丹最厉害，可我发现他连美国队的替补大名单都没进去！

4．我发现他们老是安排在凌晨3点比赛，难道他们不知道黄金时段能提高收视率吗？

5．好多球员来自意大利和西班牙的甲级球队，为什么中国的超级联赛球队没有球员进世界杯呢？郁闷。

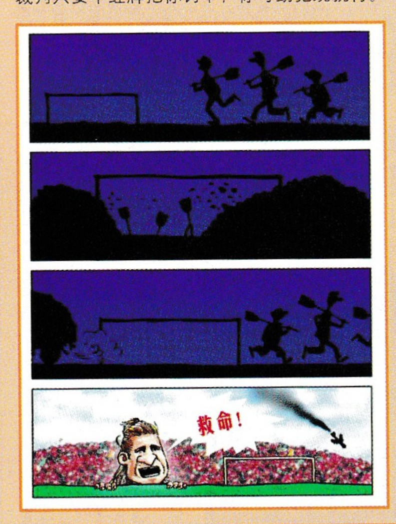
6．上次时装发布会，那个叫贝克汉姆的男模都能成英国的当家球星，可想而知世界杯的水平有多烂了。

7．世界杯原来是四年一次，我还以为和奥运会一样是两年一次呢。

8．我还发现每队都有一人胳膊上缠着绷带，带伤坚持上场，实在撑不下去了，就在下场前把绷带给另一个伤员缠上。

9．我发现每当进球后，进球的队员就会撒丫子往前跑，可能是他怕对方守门员揍他吧。

10．看了那么多场球，我发现一个最有趣的规律，那就是裁判决不会在一场比赛中给同一个队员亮超过三张黄牌！所以，别怕黄牌，裁判只要不红牌把你罚下，你可劲犯规就行。





本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供，作者联系稿费，请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后三个月（节假日顺延）内被核实并发放。作者提交联系方式的网址：http://www.levelup.cn/levelupbook/



老战士永远不死

TEXT BY czk11

缘起

小时候看足球赛，总觉得很纳闷。

夏日炎炎，挥汗成雨。

小小一只皮球，在宽广的绿茵场上，越发的不起眼。

却有二十二条大汉，舍生忘死地追着它跑，一身臭汗，依旧乐此不疲。

所为何来？

虽说贝利的无敌传奇，我依稀有所耳闻，马拉多纳的上帝之手，那更是如雷贯耳。

但，足球，传说中的世界第一运动，于我，兴趣缺缺。

论场面的火暴，它怎也赶不上瞬息万变的NBA，零秒出手一锤定音的魅力，直可让人窒息，而足球，有时候真的很乏味，90分钟的昏昏欲睡，换来0：0互交白卷，所有的激情，就这样消磨一空。

说起观赏性，它和体操，那更是相去甚远。方寸之间的游移腾挪，半空之上的圆转如意，人类的力与美，于此结合到了极至。足球？来来去去就冲传吊射这么几招，看的多了，审美疲劳。

那又是什么，是什么让全世界数十亿人，让他们不眠不休地守侯在电视机前，紧张，兴奋。只为那短短几秒钟的神来一笔，灵光忽现，却甘愿忍受两个小时平平无奇的煎熬呢？

我一直在寻找答案，但，找不到……

那一刻的黯然神伤



直到1994年，直到小辫子巴乔那分出胜负的一击。

起跑，劲射，美妙的弧线，疾如风雷的速度，一切的一切，预示着它的必杀，它的不凡

可惜，上帝还是开了个玩笑，几厘米之差，一个天上，一个人间。

看着意大利王子黯然神伤的背影，终于懂了，完完全全地懂了。

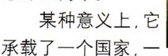
整个亚平宁半岛陪着他们的王子哭泣，理所当然。但，国人对这场球的怨念之深，亦是难以想象。

那一届的冠军巴西，如烟往事，早已随风去了。而巴乔和他的蓝军，12年来，每每提及，总教人英雄扼腕，一声长叹。

若干年之后，居然还有人以此为题，写了一篇科幻小说：大意是作者穿越时光回到1994年，鼓励巴乔镇定心神，从容以对，终于射进了那令全世界屏息以待的一球。于是，英雄梦圆，吾等无憾。

那一刻的灿烂辉煌

看来，足球……冠军……，远不只是某个人，某队人的梦想那么简单。



某种意义上，它承载了一个国家，一个民族，对胜利的期盼与等待。

那一瞬间的灿烂辉煌，可以让所有人把痛苦和不幸都抛诸脑后，人同此心，心同此理，此时此刻此地，只要狂欢，便可以了。

小罗说：我是为穷人而战的。

巴西，南美的大国，两极分化严重，60%的老百姓生活在贫困线以下，一生困苦。

生活的艰辛，早已磨平了大家的棱角，快乐，于他们，真的很奢侈。许多人，都快忘记怎么笑了。唯一的例外，就是巴西拿到世界杯那一霎那，给他们带来一生那么一瞬的快乐。所以，小罗说，他就是为了缔造这个奇迹而来的。

就好象在无边的地狱中迤俪前行，猛一抬头，居然看到了天际透来的一缕金色曙光，那种感觉，难以言说，却又实实在在地教人无限欢喜。

据说，现役巴西队的队员，除了卡卡出身中产阶级家庭外，大多出身贫寒，穷小子，一文不名，最明显的例子：肥罗。

那么，他们是怎么从底层挣扎上来的呢？

各有各的故事，难以细说。但有一点可以确信：

当你看到巴西街头，那些六七岁的小孩，没有球衣，没有球鞋，甚至没有正规的场地，依旧呼朋引伴，赤着脚玩的不亦乐乎的时候，你有什么感想？

足球，是他们童年生活的全部，是所有快乐的源泉。他们和足球，共生共荣，早就是不可分割的命运统一体。

所以，他们长大后组成的球队，才会无坚不摧，莫可匹敌。

千万足球少年的梦想，最终，就只寄托在了那11人的身上，天降大任于斯人也，惟有小心谨慎，毅然前行。

是的，主角永远只是场上的11个人，但他们的背后，有着芸芸众生数不清的影子，数不清的期盼目光。

足球，是最大众的运动，所以，它才能大行于世，所以，它才是当之无愧的世界第一运动。

98年世界杯，我上高中，对足球又多了几分了解，更多了几许狂热。

难忘欧文那记惊才艳美的世界波。

难忘巴西和荷兰的世纪对决，黄与橙，共演一出激情大戏。

更难忘齐达内在决赛中的孤独领舞，两脚定乾坤。

火热的法兰西，火热的回忆。

然后，2002年，唯一一次在亚洲大陆举办的世界杯。

再也不用倒那该死的时差，再也不用顶着熊猫眼，一个月萎靡不振了。

2002，可供回忆的太多太多……

比如，小组赛上，强队的纷纷出局

比如，中国队第一次冲出亚洲，走向世界

比如，沙特被德国狂屠的那个8：0

比如，3R的所向披靡，小罗在对英格兰那场世纪大战里，初放异彩

当然，最教我难忘的，还是孤胆英雄卡恩的眼泪。

毕竟，一个人再强大，想挽救一只球队也是不可能的。

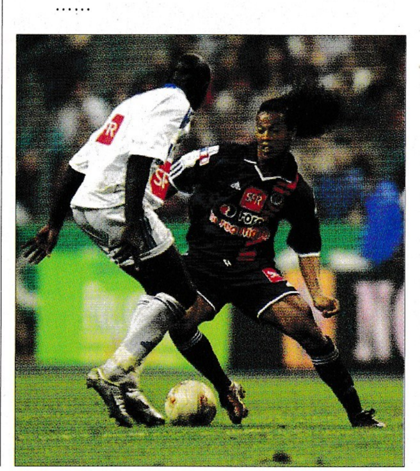
够了，真的够了，把这样一支最不被人看好的德国队带到决赛，虽败犹荣。

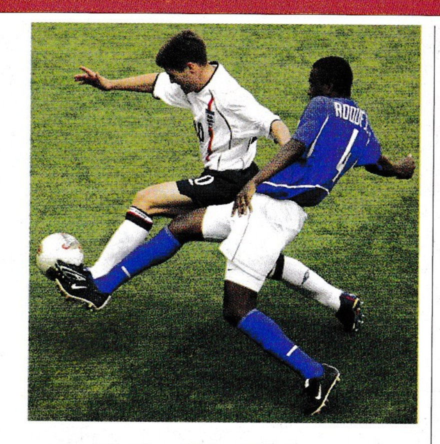
那一届的金球，就是对他最好的褒奖。

然后，时隔四年，各路英雄再度齐聚莱茵河畔。

热血与激情对话，新的轮回，又开始了。

……





足球，无处不在

这些年来，在无数地方看过无数场精彩的球赛，家里，酒吧，体育馆，露天广场，学校食堂……很难说，哪里最有气氛，只能说，各擅胜场，不一而足。

一杯浓茶，几缕青烟，享受一个人独处的寂寞，静静的回味每一个精彩的入球，闭上眼，那一瞬间的英姿勃发，历历在目。兴之所至，偶尔还会上网去发那么几贴，灌水？拍砖？全凭个人喜好，不伤和气，随心所欲不逾规就可以了。海阔凭鱼跃，天高任鸟飞，无拘无束的感觉，挺不错的。

酒吧，三两知己，围桌小坐。无丝竹之乱耳，无案牍之劳形。酒酣耳热，高谈阔论，你支持巴西，我支持德国，争它个是非曲直，不说服对方誓不罢休。OKOK，无伤大雅嘛，友谊，就这么悄悄滋长着。

体育场？哦，那个地方呀，实在太吵了，太吵了。喇叭，号子，唢呐，擂鼓声，你所能想像到的一切声音，都可以在那里找到。闹归闹，气氛确实不错，也许，捶胸顿足，大喊大叫，真的是发泄压力的一种捷径吧。跟着周围的人一起疯，一起嘘，一起喝彩，心胸开阔了，再无块垒。回家后想想，恩，去现场看球，倒也算不虚此行。可惜，这样的机会毕竟不多，什么原因？大家都知道嘛，中超甲A，值得一看的比赛屈指可数，咱又不是关系户，有赠票，用自己的钱消费，总得精打细算一番，您说是不。有时候，我真的很羡慕意大利和西班牙的球迷，每一个周末，他们都可以当成节日来过。眼红归眼红，又有啥办法呢？唉，中国足球呀，您尽快强大起来吧。

这些日子，去露天广场看球是我的最爱。超大的液晶电视墙且不说它，关键一点哟，是因为我馋，很馋。足球，总与啤酒联系在一起，而啤酒，又和美食密不可分。趁着举办世界杯啤酒美食节的当儿，还不去大快朵颐一番？大碗喝酒，大块吃肉，臧否古今，针砭时弊，有世界杯助兴，那更是锦上添花。"人生得意须尽欢，莫使金樽空对月"，先贤诚不欺我。恩恩，唯一扫兴的就是……蚊子太多了，实在太多了，害的我每次去，都要把风油精涂遍全身，才敢踏上征途。瑕不掩瑜，如果你渴望交流，渴望那种融入集体的幸福感，OK，和我一起去露天广场看球吧，会须一饮三百杯，将进酒，君莫停呐。



当然，最值得回忆的，还是大学时代，七八十条汉子，挤在一个小小的食堂里看世界杯直播的情景。囊中羞涩？不妨碍我们三两拼伙，一碟花生米，几瓶啤酒，在这个不眠之夜，已经足够。没有助威道具？那你太低估群众的智慧了，刚喝完的饮料瓶里装点沙子，摇起来那个响哟，楼上的大妈都听的到。噪音太大，听不清解说？哈，多虑了不是，我们这群人里面，最不缺的就是上知天文，下知地理的超级球迷，学几句黄健翔，再来几段韩老师的经典笑话，"球进了，罗纳尔多把球一脚射进了大门……我们来看看慢动作，哦……是用头顶进的……"，众皆会心一笑，此时无声胜有声，还需要解说么？有时候，真的希望时光能够倒流，毕业以后，身边虽然不乏一起看球评球的好伙伴，但想起2002年那七嘴八舌，你方唱罢我登场的盛景，哎，唏嘘不已。时光匆匆匆匆溜走，也也也也不回头，美女变成老太婆。那那那那那个时候，我我我我我也也已经是个糟老头，lalalalalalala，我们一起手牵手……

来来来，踢球去

俗话说的好：纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行。精彩的球赛看的越多，就越技痒难耐，总想着自己也能下场去踢上那么几脚，感受下足球最本原的魅力。



小时候，这个梦想很容易实现，找块空地，放下书包，几个垒在一块，就是球门了。至于踢的是皮球，足球，排球还是什么球，管那么多干嘛，开心就可以了。在这里，当然是练不出什么脚法地，踢了两三年，唯一的收获么，短跑速度明显上去了，身板儿也更壮了。

上了中学，有了操场，踢球的场地开阔许多，终于可以找些个同好，正正经经地来场比赛了。可惜，课业的繁重，让我们更多时间只能坐在教室里YY自己场上的英姿，每个周末能踢上那么几小时，已经是法外开恩，于愿已足。还记得那段时间，强队的球衣十分热门，男生几乎人手一件。巴西，德国，克罗地亚，曼联，国米，啥都有。当然，最普及的还是永远的红黑军团——AC米兰，没法子，荷兰三剑客的惊才艳羡，留给我们的印象实在是太深，太深了……

大学，场地有了，足球有了，时间有了，但……非常令人遗憾的是，偏偏……人·没·有。我们班男少女多，这么些大老爷们凑在一起，也就一支足球队的样子，可总不能自己和自己踢吧，怎么说，也得找个对手来蹂躏蹂躏。问题的症结就出在这里，别班的哥儿们，上课的时间总和我们错开，通常是我们都找好场地摩拳以待了，他们还在那专心听讲。没法子，等呗。这一等，就等到了夕阳西下。好不容易人都来了，踢不上几分钟，天就已经乌漆嘛黑，唉，乘兴而来，败兴而归。这还算比较理想的情况，最郁闷的是，久候无果，那就只好退位让贤，让学哥学弟们上去拼抢厮杀了。嗟夫，文科班男生最大的悲哀，就在于此，如果上天再给我重来一次的机会，我只想对兄弟们说七个字：我们改打篮球吧。



老战士，永远不死

冯唐易老，李广难封，英雄迟暮，在所难免。巴蒂，齐达内，菲戈，内德维德，罗纳尔多……渐行渐远，他们代表昨天的辉煌；小罗，卡卡，罗本，鲁尼，里克尔梅……已经成长为各自球队的中流砥柱，他们的前途，不可限量。

是谓：青山依旧在，几度夕阳红。足球场上的新老交替，一刻都没有止息。铁打的营盘流水的兵，来也匆匆去也匆匆，又有谁，可以长胜不败呢。

子在川上曰：逝者如斯夫。诚哉，斯言。

可是，用他们的热血点燃我们的激情，曾经叱咤风云，威震八荒的那些名字。

就这么淡出人们的视线，消无声息地消逝在风中了吗？

不会！永远不会！

君不见独狼罗马里奥，年逾四十，还是老当益壮，在卡塔尔联赛里奋勇拼杀，为了他的千球梦想，不懈努力着。

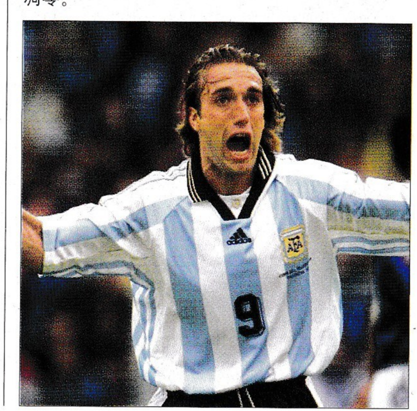
君不见德国少帅克林斯曼，运筹帷幄，挥斥方遒，谈笑间，强虏灰飞烟灭，老迈的日尔曼战车，又焕发了第二春，以雷霆万钧之势，破敌而还。

君不见昔日荷兰三剑客之首——范·巴斯滕，临危受命，挽狂澜于即倒，一番动作，终让上下归心，将士用命，橙衣风暴，再度席卷莱茵河畔

贝利，马拉多纳，贝肯鲍尔，普拉蒂尼，克鲁伊夫，济科……太多太多，不胜枚举……

你，明白了么？

对，老战士的心，永远不死，他们只会慢慢凋零。



动漫速递

TEXT BY 吉祥天

《穿越时空的少女》剧场版7月15日公映

高中2年级学生绀野真琴是个活泼好动的朝气少女，学习成绩一般般，暗恋着同班同学间宫千昭，无论怎么看都是个再普通不过的高中生了。然而某天下课后，真琴在理科试验室似乎遇到了不可思议的事件。随后在回家的路上突然遭遇车祸的真琴，竟然在无意中穿越了时空回到了过去！普通少女在一瞬间变身成为了超人，在这个充满神奇的夏天，究竟会在真琴身上发生什么好事呢？

《穿越时空的少女》是日本著名科幻小说家筒井康隆1967年出版的小说。这部作品曾经于1983年由大林宣彦监督改编成真人电影，至今仍享有不错的评价。之后同名电视剧也相继问世。今年4月，漫画版也开始在《少年ACE》上开始连载。

筒井康隆早在60年代就已是著名的科幻小说家，70年代确立介于纯文学与娱乐文学之间的独特风格。他的创作数量惊人，风格丰富多变。90年代则获颁许多科幻与主流文学奖（泉镜花、谷崎润一郎、川端康成文学赏等）。筒井也十分热心舞台表演，70年代起便开始在电视上露脸，曾参加过不少电影、电视、舞台剧，与广告的演出，加上他也创作漫画，可说是个"多角经营"的创作者。此次，角川书店将《穿越时空的少女》搬上荧幕，并邀请到贞本义行担当角色设定，细田守担当动画监制，绝对是夏季不能错过的力作！




漫画草草完结的《武装炼金》动画化？！

靠《浪客剑心》一炮而红的和月伸宏的作品——《武装炼金》，在去年4月正式完结，全81回，和月本打算作长篇式连载，无奈人气低迷，被《少年JUMP》残忍腰斩。明明是一部不受欢迎的漫画，却在今年里宣布要动画化，真不知道是制作方是想为这套漫画抢回一些FANS，还是因为这年头已经没好作品可以改编。不管怎样，其动画化的消息在日本几本大型动漫杂志刊登，而且连制作阵容以及声优都已经决定好，希望《武装炼金》的动画化，不会像漫画一样惨淡收场。



炎炎7月，欢迎加入NHK！

佐藤达广是个彻底的御宅族，在某天，在他家门前出现了一个可爱的女孩子，说是为了拯救佐藤，并让佐藤能回到社会过正常的生活，一段充满爆笑"拯救宅男生活"开始了。

改编自大岩健二的同名漫画7月新番动画《欢迎加入NHK！》已经确定从7月9日开始播放，动画版的官方网站也开放，目前已经更新故事介绍、角色、制作人员、声优阵容和本系列有关的周边。一套宅男们不能错过的片子，顺便祈祷上天送你们一个可爱的女孩子吧。



纯爱物语《我们的存在》堂堂动画化！

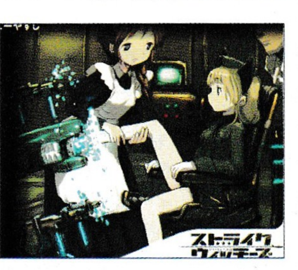


原作得到第50回小学馆漫画赏少女漫画部门奖，累计销售量已达到555万。故事讲述的是有点可爱的女高中生和班上超受欢迎的男生之间有点落寞的感情故事，执导的正是被称为当今日本少女漫画动画化改编第一人的大地丙太郎（代表作：《水果篮子》、《热带雨林的爆笑生活》），按照大地喜欢用新人的习惯，声优决定由佐佐木望、矢崎广、川久保拓司、中山惠里奈等新人来担任，于今年7月开始播放，少女漫画的热爱者们，请期待这段纯纯的恋爱故事吧。

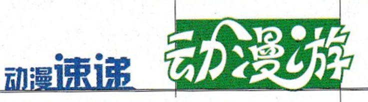
军事与萌两不误——MECHA娘动画化决定！

地球突然遭到不明力量的袭击，而迎战着这股邪恶的力量却是一群拥有魔力的少女们，她们是以自己的身体为武器，能在天空、大地和大海里战斗。守护世界的少女们的战斗，现在才要开始。

MECHA娘是由岛田文兼以二战期间的军事武器为原型而设计出的战斗用美少女。她们的共同特点是可将自身当作武器对敌发动猛烈进攻，同时头上都附着有类似于猫耳的不明附属物。MECHA娘曾先后推出了盒蛋和PVC模型，好评如潮，可谓是将军事与萌完美结合的产物。这次决定将其制作为动画《STRIKE WITCHES》，虽然还没有公布具体的上映时间，但不少军事控与萝莉控早已按耐捺不住内心的喜悦而欢呼雀跃了。早先也有《战斗妖精美少女》此类将战斗机拟人化的动画作品存在，不知此次的《STRIKE WITCHES》能否再度缔造新一次的军事狂潮呢？







零的使魔——KISS的契约



随着4月新番动画的陆续完结，暑假期间的空档期也随之而来。没有了海量动画的轰炸似乎生活总觉得少了些味道……不过不用担心，在7至8月为数不多的新番中也有若干部是值得一看的作品哦！7月即将开播的《零的使魔》原本是由日本MF文库发行的轻小说，故事讲述的是普通的高中男生平贺才一突然被奇怪的魔法召唤到了异世界，而召唤他的正是魔界贵族拉．瓦里艾尔公爵家的三女儿——路易斯。路易斯虽然身为贵族千金却完全不会使用魔法，因此又被称为“零之路易斯”。在KISS的契约下，平贺被迫成为了路易斯召之即来挥之即去的使魔，一段主仆之间的浪漫青春喜剧就此展开！本作略有后宫的嫌疑，但男主角明显是弱势群体，想必会被各种美少女折腾得团团转，定会笑料百出。为众位美少女献声的都是目前当红的女声优，钉宫理惠、堀江由衣、川澄绫子这些耳熟能详的名字也定会为动画增色不少。



梦与现实交织而成的《帕布莉卡》



《帕布莉卡》讲述一个擅长将病患的梦境具象化的精神科医生与其自己的分身“帕布莉卡”之间，以梦与现实的交叉点为中心的故事，是筒井康隆笔下的一部著名的心理小说，并由业界称为黄金铁三角的组合——“今敏监督、安藤雅司人设，平泽进配乐”一起联手打造。根据今敏监督表示，因为自己本身就是个“筒井小说的忠实粉丝”，一定会把这套充满现实与梦相互交织的幻想动画制作得近乎完美的。

和《穿越时空的少女》一样，《帕布莉卡》（红辣椒）也是筒井康隆原作小说改编的动画，现正在紧锣密鼓的筹备中，并且本片由备受业界期待的动画导演之一的今敏执导。这也是筒井小说动画化的连续第二弹。

《NANA》DVD将于7月7日廉价大特卖



为了配合这次《NANA》动画发售DVD，制作方表示因《NANA》与数字“7”有密切的关系，希望能让更多的人看到这部作品，于是决定在7月7日发售价值707日圆的廉价DVD，但过了77天优惠期后就会结束，优惠结束后的价格为1890日圆。



《赤色庭园》阴森登场



在同一所学校上课的凯特、露丝、妮凯路和古莉亚，某天从早上就感到一种奇怪的感觉，而同班同学的利滋突然猝死，当天的黄昏时，悲伤的少女们不约而同地聚集在仓库。少女们都很奇妙地一致说出自己早上的感觉，而且前一天晚上的记忆也消失了。此时传来一阵脚步声，在她们面前出现了一对诡异的男女。女人说出一件让她们无法相信的事情……

“你们，都已经死了哦。”

刚完成了《蔷薇少女》的松尾衡监督，最近与GONZO公司联手制作新番TV动画《赤色庭园》（RED GARDEN），预定在今秋播映。《赤色庭园》以在纽约的某座学院作故事舞台，通过5个17岁的少女的日常（学园生活）和非日常（与怪物战斗）生活组成的学园推理故事。这是一部故事性很强的作品，相信这部作品一定能吸引不少人的眼球，本作和《帕布莉卡》同样在今年秋天播放。

安琪莉可动画化《恋爱中的天使安琪莉可》



光荣公司旗下三大女性向GAME之一《安琪莉可的女王之路》，从游戏发售至今已经经过10年时间，《安琪》不但拥有由罗老师优美的人设，更有一群处于一线的实力派声优为其献声，先不提原本的忠实FANS，在每次游戏推出续作时也能吸引到一群新FANS，也曾出过三部OVA。而光荣公司还不满足，继《遥远时空中~八叶抄~》TV动画化后，终于轮到《安琪》TV动画化了（女人钱就那么好赚吗？）。新作女主人公的声优已确定为本名阳子，OP也决定由声优谷山纪彰和饭冢昌明组合的GRANRODEO所唱，本片将于7月正式播放。

时隔12年，《暗夜第六感》动画即将面世

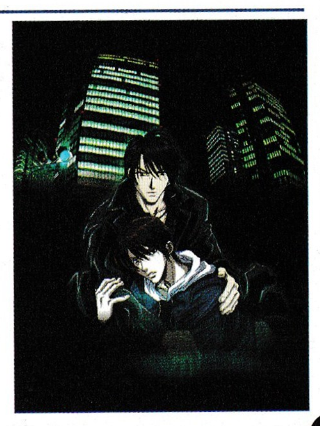


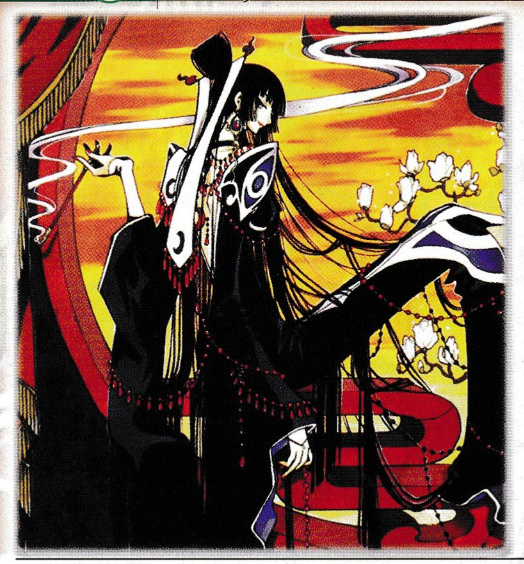


一对拥有超能力的兄弟，哥哥雾原直人能用精神力移动物体，弟弟雾原直也能读取别人的思想，因父母害怕他们的力量，被送到研究所隔离了15年之后，这对兄弟终于找到机会逃了出来，但面对他们的却是……

本作《NIGHT HHEAD GENESIS》是根据饭田让治原作同名小说《暗夜第六感》改编，曾在1992年制作成全21集的剧集，由丰川悦司、武田真治主演，在日本掀起一阵“超能力热潮”。因剧集太受欢迎，在两年后还推出电影版。后漫画版出自漫画家立野真琴之手，同样深受欢迎，但动画版的人设却换成冰栗优担任，从而引起了部分原作FANS们的不满。

动画的开头简述将会由原雾原直也的演员——武田真治担任，音乐则由大师梅林茂担当，两兄弟的声优决定为森川智之和石田彰，本片将于7月29日在BS电视台开播。





女人我最大！

——御姐时代

TEXT BY 爆音爆食

好女人让男人变成孩子，因为她给了他幸福，坏女人让孩子成为男人，因为摧残了他的身心，后者以御姐为典范！

幸福的男孩们总是相似的，无论他们去温泉旅馆还是在家打电话，都会有成群的美女掉下来。

而不幸的男人更是相似的，因为他们遇到了一个御姐！

美女就像地球，傻瓜男人就是苹果，永远被美女的引力吸引，在美女周围出现。

傻瓜男人们都崇拜御姐！

比如星矢……他就崇拜小号御姐雅典娜、魔铃、沙尔拉……

男人越是热血便越被人当白痴！

而女人们越是神秘莫测腰细腿长，就越是有御姐范儿！

然而御姐也是有段数差别的，就像王菲生孩子的新闻，比那英的准老公的私生子绯闻更让大家关注一样，同样是御姐，镶钻石的和不镶钻石的，还是有很大差别的！

上帝的天使，用翅膀的数量来标明等级，而御姐的等级又怎样区别？

初阶御姐

这个冬天雪还不下
站在路上眼睛不眨
我的心跳还很温柔
您该表扬我说今天还很听话
我的衣服有些大了
您说我看起来挺嘎
我知道我站在人群里
挺傻

——专辑《御姐》 歌手：小弟弟

御是尊称，而在动漫爱好者口中被称为御姐的角色，就是某些看上去很成熟，或者很高贵的大姐姐们，她们的年龄不是关键，但是身高是关键，腰定然要细，腿必然要长，个子太矮的有凶狠版萝莉的嫌疑，腰过于粗的有悍妇的征兆。无论看上去是在微笑的，还是面容威严的，都是难以被别人追到的角色，而且，常常能操控别人于股掌之中。

而初阶御姐的关键字，则在凶与贪财两个关键字上，纵然再桃花灿烂的脸，如果还是会发飙和贪财而形于色，则终究是初阶御姐。

而其身边的粉丝也往往是比较傻的类型，初阶御姐也只能对付这样的角色。

初阶御姐1号 罗宾

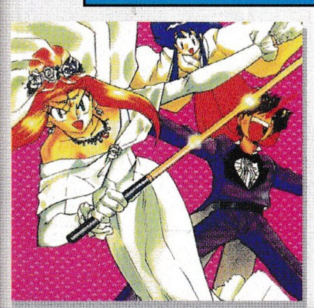
御姐出处：《海盗路飞》
御姐道具：恶魔果实花枝
御姐事迹：最强的海盗船？一样被她踩在脚下啊！
脚下御姐控：山治爱心忠犬一名

本来是反派boss级的人物，可惜回忆篇却撒了太多的狗血，毁了罗宾的冷酷形象。

而且这位大姐虽然冰雪聪明，但除了山治外，少有男人扑上来啊！白白浪费了您天生的御姐气质啊！

而且利用花枝的能力只是用暴力压服身边人，只得御姐之表皮，未得关键……尾田荣一郎终究太年轻啊……

初阶御姐2号 美神令子



御姐出处：《GS美神极乐大作战》
御姐道具：短裙，高跟鞋，机枪等凶器
御姐事迹：雇255日元一小时的童工，每天拿来踩！
脚下御姐控：横岛忠夫，笨、无耻、好色、小强……

作为最早被称作御姐的典范，美神令子殿下，完全在动漫史上扭转了女主角是花瓶的形象。

别再说什么温柔啊，端庄啊！穿超短裙是一样可以踢人的！

真正了解男生的，还是男漫画家啊！所以最强的御姐便由男漫画家创造出来了！

本来与史上其他动漫男主角性格大同小异（如厚脸皮，小强生命力）的横岛忠夫同学，在这里就被大姐牢牢踩在脚下。并且呼喊出最真诚的男性心声“姐姐，让我作您的狗吧！”

中阶御姐

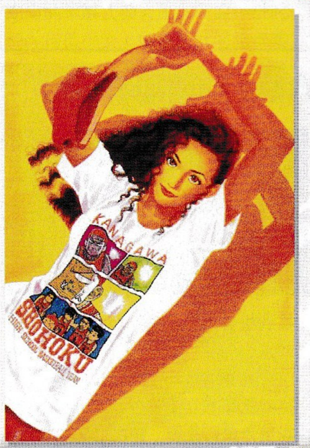
我这颗小星球，就在您周围转动，请看见我，让我有梦可以做，
我为您发了疯，您必须修理我，
您是电，您是光，您是唯一的神话，
我只爱您，you are my super star
您主宰，我崇拜，没有更好的办法，只能爱您，
you a my super star
您是意义，是天是地是神的旨意，
除了爱您，没有真理，

——《super 御姐》 歌手：SM H 组合

见到一双新鞋子，就欢天喜地的是灰姑娘，她知道可以穿着去跳舞，钓个王子；见到一双新鞋子，就瑟瑟发抖的是白雪公主的后母，她知道她要穿着这鞋子在烧红的铁板上跳舞，因为她女儿钓了个王子；只有御姐见到新鞋子，不会想跳舞，而是找个男人来，踩踩先！

有踩男人的爱好和自觉才是中阶御姐，不要小看中阶与初级的差别，这是一种思想境界的差别，正如菊花教徒从抄了别人的作品还遮遮掩掩死不承认，到敢于说我是小孩子我抄了你们别和我太认真，这种自觉是一种精神的进化与升华。

中阶御姐1号 彩子



御姐出处：《篮球飞人》
御姐道具：纸扇
御姐事迹：独自享受抽打整个SD问题儿兵团的乐趣……
脚下御姐控：宫城良田正选，绯闻男友木暮，传说中的暗恋她的流川枫……

众多御姐中，少有的现实系人物，在众多同人女和热血少年共同向往的湘北高校，用她的纸扇，维护着校园的和平……冷面小弟弟流川枫可以教训，敲打热血白痴的樱木花道更不在话下，还有每天都可以踢两脚的良田……现实的女王啊！

《篮球飞人》的时代啊～～～你是多少花痴少年的心底之痛啊！

中阶御姐2号 皇北都



御姐出处：《东京巴比伦》
御姐道具：穿得像棵圣诞树（某人语）
御姐事迹：说自己想说的话、做自己想做的事、穿自己想穿的衣服、交自己想交的朋友……
脚下御姐控：樱冢星史郎，皇昴流

《东京巴比伦》里，您才是主角。那两个连心意都表达不明的老男人和小男生都是您的配角。

崇拜您，思念您。

中阶御姐3号 天道菲

御姐出处：《乱马1/2》
御姐道具：收发自如的笑容与眼泪
御姐事迹：《乱马1/2》里面，有与她见过面，又没吃过她苦头的人吗？
脚下御姐控：没有直属的，但是可以随时抓来借用……

只要动漫世界里存在的，在高桥殿那里就都可以找到类型，或者近似改良型，连妹夫都可以临时从妹妹那里抢来拿去卖……御姐做到这种极恶非道的程度……也只有高桥殿可以想到了。

其他御姐还会有某几个特定的男人或者地球啊之类的人或物让她们心动。

而我们的天道菲小姐却是无人可以打动她的心^_^她有踩男人的自觉，而永远无人追得上的御姐才是我们的梦想啊！

横岛夫人，您还未够班啊！

高阶御姐

您是我初次流泪时手边的书
您是我春夜注视的那段蜡烛
您要我打开您挂在夏日的窗
您要我牵您的手在午后徜徉
您要我注视您注视我的目光
默默地告诉您初恋的忧伤

——《模范御姐》 歌手：小狼

他们很了解男生，也很有女人味，但是对于老男人和小男生的种种追求都能不动声色地挡回去，让那些人心痒难挠却又欲罢不能而无可奈何……御姐的最强段位，就是能让别人望着她的时候，就想被她踩！能凭借无形魅力让无穷的FANS拜倒在其脚下的御姐，才是高阶御姐，是可遇而不可求的极品！

是能让被她踩过的人永远想念她，把她当作一种情感纪念！

高阶御姐1号 郁子

御姐出处《四月一日灵异事件簿》
御姐道具诡异的微笑和通晓一切的心中有数
御姐事迹横跨两部作品超越无数次元世界的幕后最强操纵者
脚下御姐控比较喜欢作弄四月一日君……其他扑上来的，她都不想要

CLAMP笔下一直盛产御姐，《X战记》里面至少就有三位御姐，而到了CLAMP品牌最新御姐代言人，万年冷饭作品重新爆炒串线人郁子小姐，则无疑是集御姐魅力极致，妖娆超越火炼，神秘超越庚，勇悍更是超越用手刀的水手服姐姐。她身边的四月一日君就是一个俊俏准正太版的横岛忠夫，连黑钢法伊等人都不能让她眼角跳动一下，真是御到飞起！

高阶御姐2号 亚蕾克杰儿



御姐出处：《天使禁猎区》
御姐道具：不和你说话啊！不对你微笑啊！
御姐事迹：为了她，那些天使恶魔们，变态的变态，转生的转生！
脚下御姐控：弟弟，七只刀，魔王……等等

虽然她的弟弟比她更出名，更擅长媚惑男人，然后将他们踩在脚下，然而，我们是在寻找御姐啊！这位姐姐才是大姐啊！她弟弟是人妖……

姐姐，用您的七只刀来砍我吧^_^

高阶御姐3号 妲己

御姐出处：《封神演义》
御姐道具：她的道具太多了，连《EVA》的衣服都穿过……
御姐事迹：每天把国王拿来踩，还玩怪物国王养成游戏……
脚下御姐控从明君纣王到小小的仙人王孪，一个个都玩于裙下……

有女倾国倾城，便是妲己大姐的写照，自己从来没有半点意乱情迷，便是这位史上口碑最差的御姐，但是……真的有许多女孩崇拜她啊！尤其是她最终的"拥抱地球"……

附录

一个御姐控的临床症状



您可以踢我打我砍我扁我，
但我深情永不变……
寂寞的头壳坏掉的御姐控
也有春天……

——专辑《御姐控也有春天》
歌手：爆大佑

做个萝莉控……可能是危险的……那是犯法啊，做个御姐控，却是有远大发展前途的啊！

作为御姐控首先就要与萝莉控画清界线，这里有御姐控五大基本守则可供参考。

◆**第一守则**——萝莉拒之，正太踹之，不得有面露狰狞，意图推倒之行为
◆**第二守则**——外表整洁，言行规矩，不得有粗鲁无礼，斯文扫地之行为
◆**第三守则**——动漫游戏，除外不收，不得有搭讪约会，转战真人之行为
◆**第四守则**——行为如常，气度不坏，不得有紧张害羞，口吃大舌之行为
◆**第五守则**——温柔体贴，事服其劳，不得有颐指气使，气走大姐之行为

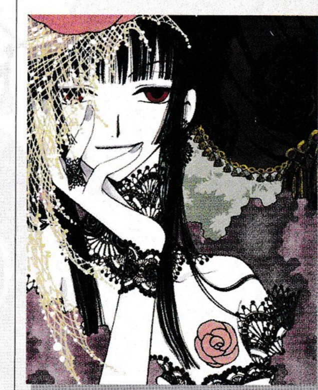
同时，还要注意，在御姐面前，一定不要提诸如"欧巴"——30岁以上的女性；"姐贵"——全身肌肉的大姐姐……等词汇！

同学们，成为一个站在时代的风口浪尖的御姐控，是要付出艰辛的汗水与辛苦的努力的！

青春！夕阳！御姐！

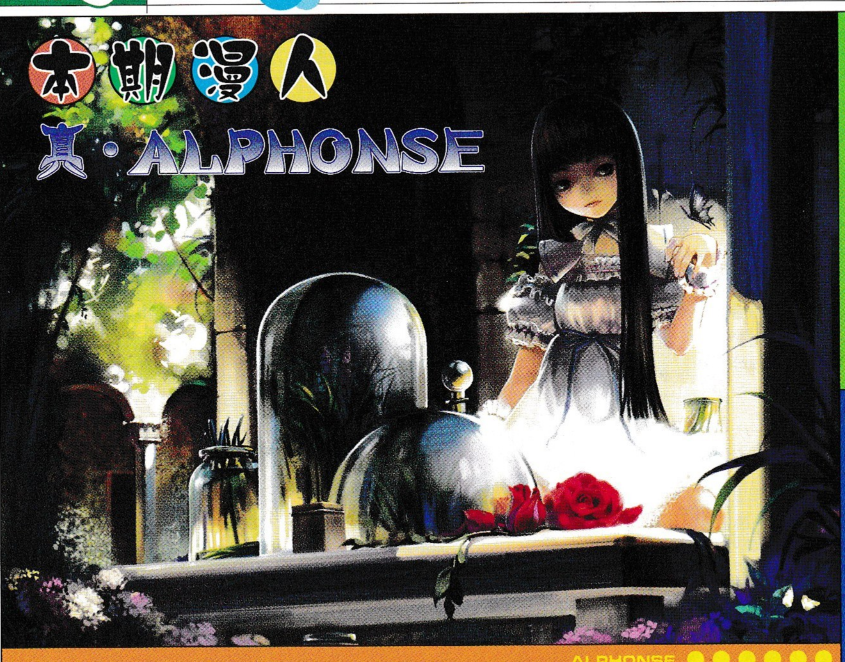
让我们一起为了梦想高喊吧！

姐姐，来踩我吧！让我们作您的狗吧……





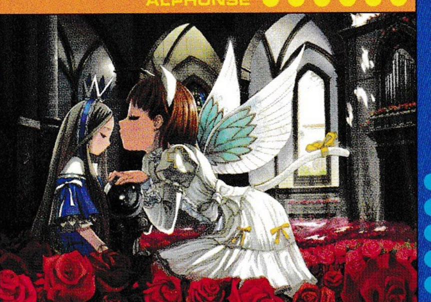
本期漫人
真·ALPHONSE



ALPHONSE

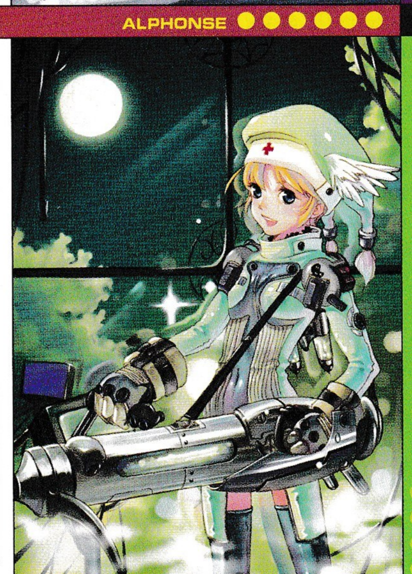
笔　名：ALPHONSE
生　日：1982/01
毕业院校：福建师范大学
职业：游戏原画师
个人主页：http://cgelf.126.com
自我介绍：这个叫ALPHONSE的家伙成天好吃懒做，活到这么大了还无所作为，个头三等残废，相貌不帅，头脑不好、没钱！但还是想能找个女朋友……未来是怎样并没考虑太多，走一步算一步也不错。





ALPHONSE

ALPHONSE



超Q小访谈

吉祥天 你最大的爱好是什么
ALPHONSE 最大的爱好其实是睡觉，是真的……

吉祥天 那最想实现的愿望呢？
ALPHONSE 去火星！（吉祥天：晕！）

吉祥天 你想成为火星人？
ALPHONSE 因为科幻电影经常会提到火星嘛，我也想去体验一下。

吉祥天 从什么时候开始学画画的？
ALPHONSE 大学的时候才开始喜欢画画，高中为了考美院学的素描色彩偏偏要等到大学后才开始有兴趣，很讽刺啊。

吉祥天 只要有心何时开始都不嫌晚的。你CG画得那么好，跟大家分享一下心得吧？
ALPHONSE 很简单多画多观察，还有就是临摹大师作品，想画得好只有多下功夫，没有捷径。还要跟大家推荐伯恩·霍加思的素描教材，非常棒！

吉祥天 那最喜欢哪位漫画家呢？
ALPHONSE 最喜欢藤子不二雄老师，但画《浪客行》的井上雄彦老师也很无敌。

吉祥天 一般喜欢什么样的动漫角色吗？
ALPHONSE 只要可爱的萝莉我都喜欢，这是男人的浪漫。

吉祥天 你如何看现在的动漫原创市场？
ALPHONSE 现状就是一桶糨糊，大家都想来乱搀和，但是真正做原创的作者却越来越少，杂志也倒了一片，希望这灾年赶快过去。

吉祥天 这样的状况里，你能做什么？
ALPHONSE 我只是旁观者，努力提高画技等等会比趟现在这潭浑水来得实际。

吉祥天 有喜欢的台词或一句话吗？
ALPHONSE 钱！钱！！钱！！！

吉祥天 最后还有什么话想对大家说？
ALPHONSE 看我的访谈肯定很累吧？辛苦大家了！（吉祥天：……）



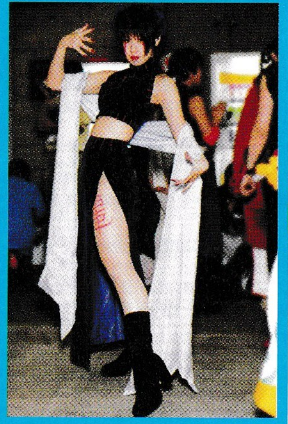
ALPHONSE

妖媚三姐妹

一提起《封神演义》，这部被藤崎龙天马行空改编的四大名著之一，相信多数朋友都会想到那位杀人如麻最终目的却是为了拯救地球的苏妲己大姐大吧？而说起美艳绝伦的妲己姐姐，不由得还会想到她那两个千娇百媚的妹妹——王贵人和胡喜媚吧？美女三人行，真是让人目不暇接呀！现在就请大家欣赏这三位美姐姐诱人的成熟美吧。



天使的外表，却有着恶魔的灵魂。



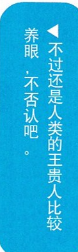
▲妖化后的王贵人同样美艳照人啊。





终于到我们活泼可爱天真无邪……的喜媚了，四不像啊，你就接受喜媚吧。不是说男人都喜欢LOLI的么。





◀不过还是人类的王贵人比较养眼，不否认吧。



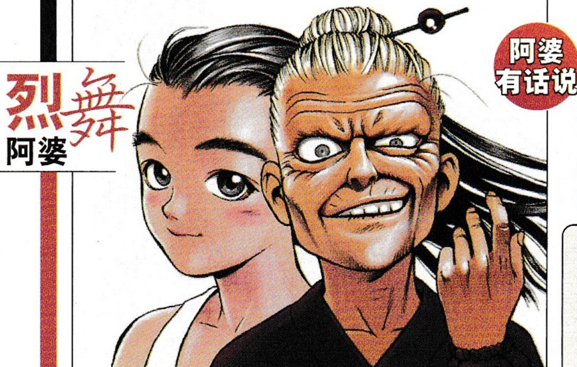
▲抹汗，妲己姐姐你手上的是啥？







▶▲鼻……鼻血，哪个给我纸巾，好妖艳的妲己啊……



阿婆有话说

世界杯！世界杯！也许读者们看到这本杂志的时候八分之一决赛也已经有结果了，自己支持的球队还留在那个战场上吗？胜败固然关键，但更重要的还是能够欣赏到更多高水平的比赛啊，当然也不要忘记来bbs.levelup.cn的世界杯专区参与讨论和一系列小活动哦！除了世界杯，《女神侧身像2 希尔梅莉雅》也已经发售了，果然是神作啊！在攻关时有什么疑问，或有什么见解，都别忘了来论坛的"VP2"专区来讨论。

读者自留地

6A 读者意见选登



LOGO 制作 funthink

您觉得 6A 的封面怎么样？

南京 张明剑：本期封面色调很到位，总体让人感觉看起来很清爽，上户彩裤子的颜色很漂亮。
北京 马琛：封面总体感觉还可以，不过个人认为封面用游戏人物较好，比如《FFXIII》的MM就可以。
天津 杜楚仪：封面一般，我还是较喜欢以游戏为主的。
江苏 赵威：封面人物很漂亮，但对于一本游戏杂志来说似乎不太合适，封面最起码要和游戏有点关联。

> **阿婆**：读者对封面整体上的设计和色调搭配还是持肯定态度的，争议较大的地方在封面选图上，一本游戏杂志用一个与游戏不相关的图片做封面确实比较新鲜，而《游戏城寨》的定位偏向于综合，希望读者能够在这里看到更多游戏以外的流行元素，所以请尝试着适应吧。

对新闻的内容是否满意？

辽宁 赵紫宸：对于它清爽的编排我甚为之满意，希望更有实效性，更切合我们的关注点。
河北 李梦华：新闻很及时，涉及面也很广！
上海 林竞：很好，各种爆炸性和关键性的新闻丰富多彩，是本期最好的一部分。
广西 何夏蓓：对于新闻的网友附加评价，感觉上可有可无，因为新闻这东西个人有个人见解，没必要看别人的。

> **阿婆**：新闻栏目一直以来颇受好评，增加网友的评论也是一大特色，所以希望读者们有机会也能够上网参与评论，也许你的见解也会被选登进去哦。

您对新作速报栏目的建议是什么？

浙江 南王儒：应把此类栏目的新作做得精简些，本期的"FF 特报"不错，赞一个。
济南 紫色羽翼：我希望《城寨》要做得更"博"一些，我们要的是更多的了解，游戏本身的价值是应由我们自己寻找的，速报不是攻略，我更想看到更多的游戏，而不是对两三个游戏翻来覆去。

> **阿婆**：这期的FF新作特报确实是占了很大的篇幅，毕竟这个系列在国内的人气是很高的，因为页数有限，就只有先把其他游戏的报道砍掉了，在以后我们会调节的。

您对动漫栏目有什么建议？

广东 黄哲麟：应该用有限的版面容纳进更多及时的动漫咨询。
浙江 谢军：希望以后每期都有一个画漫画的人物出现在《游戏城寨》里。
广西 李学之：也希望能够介绍一些国外的漫画家。
河北 窦金友：建议加入一些关于动漫历史的介绍。

> **阿婆**：吉祥天，听见了没有？

您觉得动漫栏目还应该增加什么部分的内容？

广东 薛灏：希望增加介绍动漫周边的栏目。
湖北 高音：最好增加一点动漫周边的东西，像什么DVD、模型、扭蛋，以及与动漫相关的游戏，都是很不错的。
福建 陈双：强烈要求增设手办、模型版块。
河北 丁泽超：动漫部分如果能够加入一些经典动漫的经典对白或图片相信应该很好看！

> **阿婆**：多数读者提交的建议以这两条居多，我们会考虑推出相关栏目的，读者大人们敬请放心^^

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1. 您觉得本期封面怎么样？
2. 对本期的新栏目《掌机研究室》有什么建议？
3. 您还需要了解掌机的哪些资讯？
4. 对网站新栏目《游戏宝贝》有没有什么意见和建议？
5. 您是否满意本期《Web Show》的世界杯特集？
6. 《Web Show》继续征集一期中文名称，欢迎各位读者踊跃发言。

我们将会从读者来信中抽出 20 位获奖者，奖品是 levelup 主题 T 恤一件。

levelup 主题 T 恤获奖者名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
岑祺安	广州	510990	陈丰	福建	363000
程沙沙	浙江	310018	刘刚	山东	257000
祝逸绮	浙江	310018	马晓骏	上海	200237
陈双	福建	350009	张奥博	黑龙江	150000
李阳	上海	200063	耿涛	江苏	215633
丁泽超	河北	063020	黄宝聪	广东	512123
魏雁翔	江苏	215600	吴晨	贵阳	550003
赵云曙	四川	610200	韩姗媛	上海	200040
周春	广西	536100	孙文江	黑龙江	150100
梁树强	广州	510260	薛春	上海	200085

★城寨小编们的世界杯调查

	本届喜欢的球队	喜欢的理由
风间仁	厄瓜多尔	从小组赛中的状态以及队员们的技术水平来看，厄瓜多尔有可能是本届世界杯最强的一匹黑马。
玛鲁斯	意大利	蓝色军团在小组赛的发挥都很正常，阵容的齐整和实力都是超过前几届的，希望它能够在银狐的带领下再登新高。
Xun	意大利	无条件支持激萌的加图索……
吉祥天	意大利	我不懂球……非要我选只能选意大利……帅哥多……别骂我……
阿婆	巴西	毫无疑问的，最具冠军相也是最具冠军实力的球队没有理由不支持！
Hikaru	阿根廷	n/a
六段音速	巴西	我不看好黑马，对帅哥也不感兴趣，因此我支持冠军，你问谁是冠军？当然是巴西啦！

奇谈怪论　现实与梦幻的隔与不隔，看2D与3D

[楼主：草虫]

总在怀疑，现实与梦想的距离，究竟停留在哪里为妙？

当我走进游戏的世界的时候，那还是一个总是线条的世界。2D 的世界里有着一片颜色，有着一些线条，更有着一些梦幻。那个时候的动画，纵然简单但是一个个块面也是围着那些颜色。鲜艳的颜色里我想是找到了或多或少的一些寄托。当在现实的灰暗中渐渐头疼的时候，突然找到了个色彩斑斓的世界，就是那游戏中的 2D。

时间的推移，2D 的颜色渐渐失去了，3D 的处理日益增加，梦想和现实分明在拉近了很多距离。一个个贴图和材质，把街道把房屋把服装乃至树木天空渐渐刻画出来了。3D 的潮流在渐渐降临我们的身边。一个个新的机型总在处理上打着文章，于是多边形的世界开始渐渐变得不再单薄，不再生硬，成了一个新的世界。

先前的锯齿渐渐少了很多，贴图变得真实了，色彩变得斑斓了，现实变得紧了。当第一次看见 Yuna 的时候我惊诧，幸而游戏中的动作捕捉仍然有些不真实，现实的距离幸而还留着。

然而，这样的现实与梦想的区别，究竟还能留存多少，留存多久，却像是一个未知数，自己永远无法明白。

曾经在《人间词话》中这样看到，诗词的美，在于隔或不隔。

如果没有了隔，那生活和梦想的区别没有了，当然也是可以的，但如今似乎还没有。游戏在试图找着一种不隔，让生活更加逼真，在这个道路上我们经历了很多很多，但是似乎这样的一种真正的美好还远得很难实现，也许这样的艺术的欣赏力我们还有些距离。

如果有了隔，就像是在梦想中架设了一座桥，像是那 2D 的世界，留下了梦幻的遐思，并不完全的逼真，虽然远了些，却依然成为一片绚烂的空间里，任由我们的思绪飞翔。

也许，总在期待着，真的能够找到一个，现实和梦想的支点，勾起我更深的感动。





本期的幻梦涂鸦坊收录了网友deapho的作品，他涂鸦的常用工具为Shi-painter，技巧非常纯熟，作品风格多变，但都透露出一股子清新自然、活泼可爱。

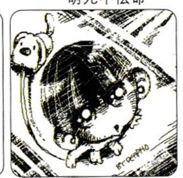

越来越觉得 DOM 帅

天热了


萌死不偿命

厄……黑白的

再黑白


当我还是个孩子……



DN 完结纪念

涂鸦版地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID　我是人
年龄　16
爱好　游戏、电影、音乐
自我介绍：我十分热爱游戏，请和我做朋友吧！
出没区域：猪笼城寨

ID　神灭第六天
年龄　25
爱好　历史文化、法学、看书、玩具、收集各种物件。游戏有一点爱好
自我介绍：我只是网络海洋的匆匆过客，没有目的地、却不迷失方向。
出没区域：无双区、猪笼等

IID　高原万叁
年龄　29
爱好　游戏
自我介绍：到现在岁数也只能玩玩GAME了、看动漫画，那是过去式了，当然也很好看电影、电视

ID　yourdoom
年龄　18
爱好　游戏、音乐、绘画
自我介绍：路过
出没区域：除了猪笼城寨

ID　吴双
年龄　19
爱好　看书、电影、电视游戏、音乐、武术
自我介绍：一个平凡而伟大的人，一个文武全才的男生，一个正义的好人，一个半传统的男人，还是一个大傻瓜.
出没区域：无双系列专区

ID　米欢欢
年龄　25
爱好　睡觉、单机游戏、看娱乐类书籍、看影碟(娱乐类)、吃好吃的、最新爱好是在LU等小恩出没

自我介绍：小男人一个、但有一点所谓的责任心、现征求七月底到上海参加娱乐展玩伴N个、有意者请联系！
出没区域：猪笼城寨

ID　quyin111
年龄　20
爱好　ACG相关、收集动画、有时候也和朋友们打打游戏王
自我介绍：本人有点BT，是个别扭的人
出没区域：哪里都去

ID　邪冥
年龄　18
爱好　游戏、音乐、绘画
自我介绍：我十分热爱游戏，喜欢RPG类，但所有类型都接受，至今没女朋友。坚信做了就不要后悔，后悔的事情不做，游戏是拿来玩的
出没区域：猪笼城寨，最终幻想区

ID　Elaine
年龄　20
爱好　游戏、篮球、电影、逛大街自我介绍：喜欢游戏就如爱自己的生命一样，梦想就是当小编。
自我介绍：极其懒
出没地区：NDS&GBA、电影、猪笼

ID　xxyyzz
年龄　26
爱好　游戏、音乐、体育
自我介绍：游戏通吃、全机至霸
出没地区：全区出没

ID　露西法
年龄　24
爱好　A.C.G加上音乐
自我介绍：希望和有相同爱好的你结成死党，选择我，没错的
出没区域：全区出没

论坛精彩帖导读

帖子标题　[UT文学组]不纯粹的幻想－主观评论最终幻想12
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=244459
楼主　迷路男　点击　2473
每个人都曾有过幻想，特别是对于一个沉迷于游戏中的玩家来说，我们会幻想自己是RPG的主人公……

帖子标题　[UT 攻略][NDS]《魔法假日 5星连珠之时》
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=252584
楼主　heianderen　点击　359
魔法假日，当然GBA上非常优秀的一款RPG游戏，现在到了NDS上会有什么表现呢？请拭目以待吧。

影视、动漫、音乐

帖子标题　[UT文学组]迷路男的世界杯日记
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=62&ID=245764
楼主　迷路男　点击　970
由迷路男同学记录的每天的世界杯观战感想。

帖子标题　不完全解读《相聚一刻》的9个关键词——以文代言自己对某人要说的话
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=253116
楼主　迷路男　点击　160
也许我们每个人都无法确信自己在想什么，而只有通过一些真的或者假的事情来促使自己想些东西，在想象之后会发现自己真正想要的东西……

游戏讨论

帖子标题　[原创]体感？革命？小论wii
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=238806
楼主　duboleon　点击　1779
早在1983年，Nintendo在Atari 2600奠定的基础上，推出了革命性的FC，正是它，让游戏机走入了世界上的无数家庭……

帖子标题　[Nintendo经典计划]抹不去的记忆——FC经典游戏回顾
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=31&ID=212811
楼主　shit　点击　1311
FC主机在游戏业界造成的巨大冲击是有目共睹的……

猪笼城寨

帖子标题　[轻松驿站 Vol.115]今日关键词：菅野洋子＋坂本真绫
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=253584
楼主　Miyabi_　点击　2625
这里是您放松身心，愉快交流的地方，请伴随音乐畅谈一切大家想谈的话题……

帖子标题　是耶！献给一天到晚灌水的鱼之情歌塔
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=235819
楼主　雪泥　点击　5365
蒙地之恩宠，感天之惠泽，泥于乱世觅得清净地LU，更入于ZL，潭幽水重，乐不思返……

本期论坛之星　Miyabi_





Miyabi_，大家都称他为雅MM，至于用“他”而不是“她”是因为很多人搞不清具体的性别，因此追求者不在少数……平时多活动在猪笼和动漫区，是个喜欢结交朋友的人。由他参与主持的“轻松驿站”系列帖子已经成为了猪笼城寨的特色了，很受大家喜爱，也因此与一些建立了帮派“轻松驿站”。套用他在帮派介绍帖里的一句话：在这里，没有喧嚣和吵闹，只有欢笑和温馨，希望您可以放松疲倦的心情，伴随着优美的旋律步入bbs的休闲之旅。这也是他的性格写照。

性别 **靓妹**　头衔 **以退为进**　门派 **BL帮**

签名　流星、夜を切り裂いて“华丽的创作吧”

主页新玩意

游戏宝贝火热出炉



世界杯有足球宝贝，我们也拥有属于游戏玩家们的游戏宝贝！由levelup.cn大力打造的游戏宝贝日前火热出炉啦！首位游戏宝贝是国内知名美少女漫画家棉花糖，用她那甜蜜的笑容给我们带来春风般的感受。以后我们还将陆续推出更多游戏宝贝的美丽写真，大家千万要记得点击levelup.cn去一饱眼福哦！

相关地址
http://www.levelup.cn/article/html/news/sj/2006-06/14133403.htm

游戏新作速报全面加强

想了解最新游戏的情报吗？想第一时间查询到游戏的攻略心得吗？levelup.cn全面强化游戏新作部分，这里可以提供给你目前已经推出或者将要推出的游戏咨讯、相关文章，供你查阅更加丰富的信息。

相关地址
http://www.levelup.cn/article/html/games/

levelup音乐台曲目



歌词赏析



First Kiss 演唱：小清水亚美

勇気を出すからやさしく受け止めて
うれしいけど少し耻ずかしい
どきどき高鸣る胸がはじけそう
感じさせてあなたの気持ち
My Only First Kiss

我会使出勇气 你要温柔地接受我
虽然很高兴 但也有点害羞
心跳的胸像要膨胀似的
让我去感受你的感觉
My Only First Kiss

何をしてもどこにいても
头の中はあなたのことばかり
メイドをしてこんな风に
谁かを思うと苦しくなるの
息をするのも忘れるくらい
会いたくなるあなた以外见えない

无论是在什么地方做什么
脑子里总想着你
在做女佣的时候像这样
挂念着谁就胸口难受
甚至忘记呼吸都想见到你
只有你以外什么都看不到

Just First Kiss
どんなに 言叶を集めても
心だけじゃ足りないそんな时
恋する二人をつなぐ魔法だね
まだ上手にできないけど
キスをして

Just First Kiss
不管是准备什么样的话题
总觉得光是心情是无法全部表达出来
这就是相连着两个人的魔法
现在还做得不够好
吻我

眠れなくて长い夜は
あなたの笑颜思い浮かべてみる
ひとりきりじゃ寂しすぎて
明日が来るのが待ちきれないよ
梦の中でも授业中でも
探しているあなただけをいつでも

无法睡眠的漫长夜里
想着你的微笑
一个人总是很寂寞
会等不及明天的到来
不管是梦中还是课堂上
总是都在想念你

Just First Kiss
何时でもどこでも好きなだけ
ずっとずっとそばにいて欲しい
どきどき高鸣る恋の足音を
确かめたいでももう一度
キスをして

Just First Kiss
无论何时何处
希望总是在一起
再次要确认
心跳膨胀的恋爱脚步声
吻我



Brave

演唱：伴都美子

作词 伴都美子
作曲 大西克巳
编曲 平出悟

阳は升り 繰り返し
今日が始まる
咏う鸟 霞む梦
魂の声

太阳升起
又将要开始的今天
鸣叫的鸟 模糊的梦
灵魂的声音

向かい风は まだ强く吹きつける
そして孤独を味わう
胸の痛みが疼き出して また
高鸣る鼓动

逆风强烈地向我吹起
我感受到孤独的滋味
我的胸膛又开始疼痛
又在敲动

未だ见ぬ明日を変えてゆくのさ
心のまま
伤付き 走り抜けてきた 大地の上
华が笑く いつの日か
それぞれに笑き夸ろう

要随心随意地
去改变未知的未来
带着伤痛一路跑过来的大地上
总有一天会满开盛花

一筋の光射す
暗暗の果て
摇れる风
彷徨える 魂の影

一道光线照射到
黑暗的尽头
游煌的风
彷徨的魂之影

どこまでも続く 终わりのない旅
そして生きる意味を知る
胸に抱いたひとつだけの爱
守り続けよう

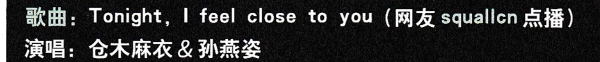
无尽无穷的旅程之路
我们终于得知生存的意义
抱在怀里的是我唯一的爱
永远地守护下去

未だ见ぬ明日を超えてゆけるさ
君とならば
息づく生命(いのち)に托した 朱い华が
美しく散る时も
最期まで见届けよう

只要和你在一起
就能超越未知的未来
吐息的生命寄托了 红色的花
要守候到最后
直到美丽地散开

未だ见ぬ明日を変えてゆくのさ
心のまま
伤付き走り抜けてきた 大地の上
华が笑く いつの日か
それぞれに笑き夸ろう

要随心随意地
去改变未知的未来
带着伤痛一路跑过来的大地上
总有一天会满开盛花



歌曲：Tonight, I feel close to you（网友 squallcn 点播）
演唱：仓木麻衣 & 孙燕姿

推荐理由：一直以来，每首好歌我认为它吸引人的地方最主要的就是它的曲，曲一定要大众，一定要容易上口，还有一定要好听……所以我觉得好多经典的歌曲，好听的歌曲哪个明星唱一定都会有它自己的见解，很多也就比原唱要好听的多。今天我推荐的这首歌呢，我感觉它超出了刚才我所认识到的范围。我也是听了好多次后才觉得它好听的，它好听在不是它的曲而是歌者的声音，两个人的合声之美，两种风格的合声之美，她们两的表现远在曲带给我们的感受……

squallcn 的祝福：愿天下所有的玩友 Tonight, I feel close to you——My dream!



缇尔

作词：宫崎吾朗

演唱．葵

夕暗迫る云の上
いつも一羽で飞んでいる
鹰はきっと悲しかろう
音も途绝えた风の中
空を掴んだその翼
休めることはできなくて
心を何にたとえよう
鹰のようなこの心
心を何にたとえよう
空を舞うような悲しさを

雨のそぼ降る岩阴に
いつも小さく咲いている
花はきっと切なかろう
色も霞んだ雨の中
薄桃色の花びらを
爱でてくれる手もなくて
心を何にたとえよう
花のようなこの心
心を何にたとえよう
雨に打たれるきなさを

人影绝えた野の道を
私とともに步んでる
あなたもきっと寂しかろう
虫の嚘く草原を
ともに道行くひとだけど
絶えても物言うこともなく
心を何にたとえよう
一人道いくこの心
心を何にたとえよう
一人ぼっちの寂しさを

黑夜即将来临的云层上
总是自己一只飞的
鹰感觉很孤独
没有风声的风中
也无法让翅膀休息
这种心情用什么来表达

鹰一样的心情
这种心情用什么来表达
在空中飞舞的孤独

下雨天藏在岩石后面的
小小的花
这朵花感觉很悲痛
颜色浅淡的雨天里
也没有爱抚粉红色花瓣的手
这种心情用什么来表达
像花一样的心
这种心情用什么来表达
雨水侵透我的心

跟我一起走在毫无人迹的野外路
你觉得很寂寞
昆虫低声叫的草原中
虽然一起走路
但没有任何话题
这种心情用什么来表达

一个人走路的心情
这种心情用什么来表达
只有一个人的这种寂寞



Down By The Salley Garden

（网友 oneszeos 点播）

Miyabi_的祝福：8月17是自己的生日，希望自己每天开开心心，也把这首歌送给关心我的好朋友（BOBO，希望他和我一样过每一天）和 levelup 的朋友。最后祝 levelup 越办越好！

演唱．藤田惠美

Down by the Salley Gardens
My love and I did meet
She passed the Salley Gardens
With little snow-white feet
She bid me take love easy
As the leaves grow on the tree
But I being young and foolish
With her did not agree

In a field by the river
My love and I did stand
And on my leaning shoulder
She laid her snow-white hand
She bid me take life easy
As the grass grows on the weirs
But I was young and foolish
And now am full of tears

Down by the Salley Gardens
My love and I did meet
She passed the Salley Gardens
With little snow-white feet
She bid me take love easy
As the leaves grow on the tree
But I being young and foolish
With her did not agree

But I was young and foolish
And now am full of tears

走进莎莉花园
我和我的爱人相遇
她穿越莎莉花园
踏著雪白的纤足
她请我轻柔的对待这份情
当新叶在枝桠萌芽
但我是如此年轻而无知
不曾细听她的心声

在河流畔的旷野
我和我的爱人并肩伫立
在我的微倾的肩膀
她柔白的手倚靠
她请我珍重生命
当青草在堤岸滋长
但我是如此年轻而无知
现在只充满无用的泪水

走进莎莉花园
我和我的爱人相遇
她穿越莎莉花园
踏著雪白的纤足
她请我轻柔的对待这份情
当青草在堤岸滋长
但我是如此年轻而无知
不曾细听她的心声

但我是如此年轻而无知
如今只充满无限的泪水

对白赏析

（请结合音乐台的 CD 欣赏）

キョン："サンタクロースをいつまで信（し）じていたか"は
阿虚："你到什么时候还相信圣诞老人的存在"这种话
キョン：たわいの无（な）い世间话（せけんばなし）にもならないくらいどうでもいい话（はなし）だが
阿虚：根本是连闲聊中都不会出现的傻问题。
キョン：それでも俺（おれ）がいつまでもサンタなどという想像上（そうぞうじょう）の赤服爷（あかふくじい）さんを信（し）じていたかというとえ、确信（かくしん）を持（も）っていえるが，最初（さいしょ）から信（し）じてはいなかった。
阿虚：但如果你问我何时才不相信有想象中的红衣老人存在时，我可以很确定地回答"我压根就没相信过"。
キョン：幼稚园（ようちえん）のクリスマスイベントに现（あらわ）れたサンタは伪（にせ）サンタだと理解（りかい）していたし
阿虚：早在幼儿园的圣诞节就明白那时出现的圣诞老人是假的。
キョン：おふくろがサンタにキスしてるところを目击（もくげき）したわけでもないのに。
阿虚：虽然就算没撞见老妈在亲吻圣诞老人。
キョン：クリスマスにしか仕事（しごと）をしないじじいの存在（そんざい）を疑（うたが）っていた
贤（さか）しい俺（おれ）なのだが。
阿虚：聪明如我也早已怀疑那仅在圣诞节才工作的老头是否存在。
キョン：さたさて宇宙人（うちゅうじん）や未来人（みらいじん）や幽灵（ゆうれい）や妖怪（ようかい）や超能力者（ちょうのうりょくしゃ）や恶（あく）の组织（そしき）。
阿虚：但知道外星人未来人幽灵妖怪超能力者邪恶组织，
キョン：やそれらと战（たたか）うアニメ的（てき）、特摄的（とくさつてき）、漫画的（まんがてき）ヒーローたちがこの世（よ）に存在（そんざい）しないのだと气付（きづ）いたのは相当后（そうとうあと）になってからだった。
阿虚：以及与其对抗的动画特摄片以及漫画里的英雄全都不存在，却也是很久之后的事了。
キョン：いや、本当（ほんとう）は气付（きづ）いていたのだ俺（おれ）はただ气付（きづ）いたくなかっただけなのだ。
阿虚：不对，其实早就知道了吧？只是不想去知道而已。
キョン：俺（おれ）は心（こころ）の中（なか）から宇宙人（うちゅうじん）や未来人（みらい）や幽灵（ゆうれい）や妖怪（ようかい）や超能力者（ちょうのうちょくしゃ）や恶（あく）の组织（そしき）が目（め）の前（まえ）にふらりと现（あらわ）れるのを望（のぞ）んでいたのだ
阿虚：我内心深处应该还是希望外星人未来人幽灵妖怪超能力者邪恶组织突然出现在我眼前吧。
キョン：しかし现实（げんじつ）というのは意外（いがい）に严（きび）しい
阿虚：但是，现实却总是出乎意料地残酷！
キョン：世界（せかい）が物理法则（ぶつりほうそく）がよくできていることに感心（かんしん）しつつ，
阿虚：我一边感叹于世界的物理法则之完善，
キョン：いつしか俺（おれ）はテレビのUFO特番（とくばん）や心灵特集（しんれいとくしゅう）をそう热心（ねっしん）に见（み）なくなっていた。
阿虚：一边渐渐对电视里的UFO特别节目以及灵异特辑不在热衷。
キョン：宇宙人（うちゅうじん）？未来人（みらいじん）？超能力者（ちょうのうりょくしゃ）？そんなのいるわけねえ！
阿虚：外星人？未来人？超能力者？那怎么可能存在嘛！
キョン：でもちょっといて欲（ほ）しいみたいな……
阿虚：不过却又有点希望他们存在……
キョン：最大公约数（さいだいこうやくすう）を考（かんが）えるくらいにまで
阿虚：在到了要考虑在现实和虚幻之间取得平衡的时候
キョン：俺（おれ）も成长（せいちょう）したのさ
阿虚：我也就长大了
キョン：中学（ちゅうがく）を卒业（そつぎょう）する顷（ころ）には，俺（おれ）はもうそんなガキの梦（ゆめ）を见（み）ることからもも卒业（そつぎょう）して
阿虚：在初中毕业的同时，我也从那种孩子气的梦中毕业
キョン：この世（よ）の普通（ふつう）さにも惯（な）れていた



阿虚：习惯了这个平凡的世界
キョン：俺（おれ）はたいした考（かんが）えも无（な）く高校一年生（こうこういちねんせい）になり、そいつと出会（であ）った
阿虚：我无甚感慨地成为了高中生之后……我和她相遇了
凉宫ハルヒ：东中出身（ひがしちゅうしゅつしん）、凉宫春日（すずみやはるひ）
凉宫春日：东中毕业，凉宫春日
凉宫ハルヒ：ただの人间（にんげん）には兴味（きょうみ）ありません
凉宫春日：我对普通的人类没有兴趣
凉宫ハルヒ：この中（なか）に宇宙人（うちゅうじん）、未来人（みらいじん）、异世界人（いせかいじん）、超能力者（ちょうのうりょくしゃ）がいたら私（わたし）のところに来（き）なさい。以上（いじょう）
凉宫春日：在座的各位之中，要是有外星人、未来人、异世界来客、超能力者的话，便尽管来找我吧！以上。

因为版面有限，更多的歌词请到 bbs.levelup.cn 的音乐区查询，望读者朋友们见谅。


■这两座大楼的设计师无疑是受了索尼的启发。

前不久，一位网友寄来了几张照片。照片中两座在普通人眼里平淡无奇的大楼，在游戏人眼中可是有着特殊的意义。PS2与PS3相临而立，看来两座建筑的的设计者可能是索饭也说不定。以此类推，相信不久就会有酷似X360或Wii的建筑在各地相继出现吧（笑）。眼看次世代日益临近，当初购买第一台主机时的忐忑心情还历历在目，想必各位读者大人们也都有过那激动人心的"第一次"吧（这句话好象很别扭—_—b）。作为玩家，啥都别说了，让我们一起期待吧！


◀如果真有这种世界杯纪念足球的话本编倒很想收集一套。



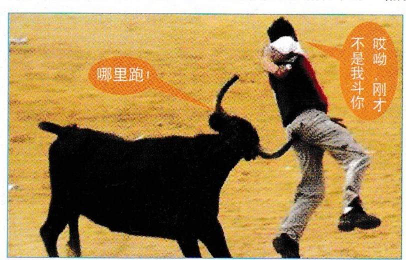


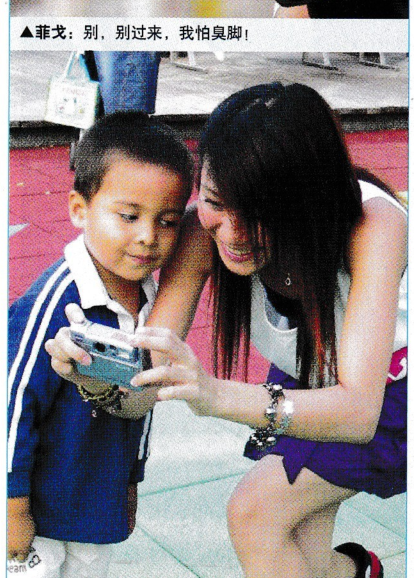
▲高达的COSPLAY系列还远远未结束，据可靠消息，一本专集写真正在策划中……


▲暴强的短笛COSPLAY，就是头上那个触须稍微长了一点。


▲菲戈：别，别过来，我怕臭脚！


▲好壮观的马里奥大叔队伍，看来老任又要有所行动了




六段音速：—_—b好，好猥琐的小鬼……
某编：这个孩子有前途！


■不知是该佩服这车造得好，还是该说他的驾驶技术强……

新作发售表

汇率 2006.06.22

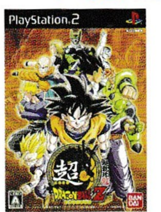
100 美元	799.75 人民币
100 日元	6.9677 人民币
100 欧元	1012.85 人民币
100 港币	102.99 人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款?

名次	游戏名称	票数
1	女神侧身像 希尔梅丽雅	1743
2	超龙珠 Z	396
3	铁拳 暗之复苏	384
4	丧尸围城	366
5	重装机兵传说 钢之季节	215
6	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	194
7	数码图形小说	184
8	魔法假日 五星连珠之时	[illegible]
9	超人归来	169
10	银河天使 2 绝对领域之门	56

截止 6 月 22 日以前

近期 PS2 游戏推荐



根据网友的投票,《超龙珠Z》的支持率排到了榜眼位置,看来大牌效应在游戏市场也同样存在。本作是于2005年12月22日推出的同名街机作品的移植版,并在原有内容上增加了新的角色和新系统。游戏人数增加到18人,可以使用街机上所不能使用的超必杀技(条件苛刻),N多种全新游戏模式,喜欢龙珠喜欢格斗游戏的人怎可能不支持?《合金弹头6》离我们越来越近,爽快搞笑刺激是该系列的一贯特点。合金6请来了《格斗之王》系列"的硬派人物克拉克和拉尔夫,没错,是长青角色克拉克和拉尔夫!《战国BASARA2》即将横空出世,让我们看看续作会把恶搞进化到什么程度。





近期 PSP 游戏推荐

《铁拳》系列转战PSP,终于圆了无数FANS的梦。有的人会担心PSP的操作会不会顺畅,特别是十字键按上去会不会不舒服。放心,官方已经有高招解决了这个问题——在原PSP十字键上加装特殊圆形十字键,使操作更加舒服。无论是画面、操作、系统都有不输给家用机的气势。



近期 NDS 游戏推荐

《火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队》即将登陆NDS,木叶的小英雄们又要活跃起来了。剧情方面,完全是原创,不会让人觉得照搬动画内容而落了俗套。至于人物,可以说该出来的都出来了,谁的戏份也不会缺。



近期 X360 游戏推荐



《合金猎犬》即将发售,相信对于日本市场来说应该是一记重拳。在国内,拥有X360的玩家也应该关注一下该游戏,因为凭借X360的机能,SEGA的制作功底,游戏的素质肯定差不了。玩家操纵的战斗兵器叫作"猎犬",根据不同种类的"猎犬"在战场上发挥诸如侦察、攻击、防御要塞等不同作用。在战斗后的整备阶段还可以对自己心爱的"猎犬"进行改装,以适应多变的战场。

2006 年 6 月 28 日 – 2006 年 8 月 10 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
28	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	49.99 美元
29	全光谱战士	フルスペクトラム ウォリアー	SEGA	ACT	3800 日元
29	**超七龙珠 Z**	**超ドラゴンボールZ**	**NBGI**	**FTG**	**6800 日元**
29	魂响 ~送灵之诗~	魂响 ~御灵送りの诗~	Yeti	AVG	6800 日元
29	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	イリスのアトリエ グランファンタムズ	Gust	RPG	6800 日元
29	**合金弹头**	メタルスラッグ	**SNK Playmore**	**ACT**	**6800 日元**
		2006 年 7 月			
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99 美元
6	**异度传说 III**	ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく语りき	**NBGI**	**RPG**	**7000 日元**
6	绯色的欠片	绯色の欠片	Idea Factory	AVG	4800 日元
6	勇敢的故事:瓦塔尔的冒险	ブレイブ ストーリー ワタルの冒险	SCEI	ACT	5800 日元
13	捉猴 百万猴军	サルゲッチュ ミリオンモンキーズ	SCEI	ACT	5800 日元
13	实况棒球 13	实况パワフルプロ野球 13	Konami	SPG	6800 日元
13	**女神异闻录 3**	ペルソナ **3**	**Atlus**	**RPG**	**6800 日元**
13	街道制作者 2~续·制作我们的街道~	街 ing メーカー 2~续·ぼくの街づくり~	D3	SLG	3800 日元
13	恋爱情节	ラブ★コン~パンチDEコント~	AQInteractive	AVG	5800 日元
20	高机动幻想 青之章~从光之海洋送来的信~	ガンパレード.オーケストラ 青い章~光の海から手纸を送ります~	SCE	AVG	6800 日元
20	斗技场 D.O.N	バトルスタジアムD.O.N	NBGI	FTG	6800 日元
27	**合金弹头 6**	メタルスラッグ 6	**SNK Playmore**	**ACT**	**4800 日元**
27	**战国 BASARA2**	**战国 BASARA2**	**CAPCOM**	**ACT**	**6980 日元**
27	**恐怖惊魂夜 3 三日月岛事件的真相**	**かまいたちの夜X3 三日月岛事件の真相**	**SEGA**	**AVG**	**5800 日元**
		2006 年 8 月			
3	梦幻骑士 5 世纪传承	グローランサーV ジェネレーション	ATLUS	SLG	6800 日元
3	心跳回忆 Girl Side Second Kiss	ときめきメモリアルガールズサイドセカンドキス	KONAMI	AVG	6980 日元
10	神的家族 应援愿望	神样家族 应援愿望	ドラート	AVG	5000 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
29	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800 日元
29	**我的暑假 携带版**	ぼくのなつやすみポータブル	**SCE**	**AVG**	**4800 日元**
29	与丽莎一起横越大陆	リサと一绪に大陆横断~A列车で行こう~	Idea Factory	SLG	4800 日元
29	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800 日元
		2006 年 7 月			
6	勇敢的故事 新生旅人	ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCEJ	RPG	4800 日元
13	LocoRoco	LocoRoco	SCEJ	ACT	4800 日元
13	天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	Hudson	RPG	4800 日元
20	死神 灵魂升温 3	BLEACH~ヒート ザ ソウル3~	SCE	FTG	4800 日元
20	炸弹人 携带版	ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	4800 日元
20	携带小岛 掌中胜地	ポータブル.アイランド手のひらのリゾート	NBGI	ETC	4800 日元
20	德比赛马 P	ダービースタリオンP	Enterbrain	SLG	5200 日元
		2006 年 8 月			
3	**极魔界村**	**极魔界村**	**CAPCOM**	**ACT**	**4980 日元**
3	**FIFA Street 2**	**FIFA ストリート2**	**EA**	**SPG**	**4800 日元**
3	**SD 高达 G 世纪 携带版**	**SD ガンダムGジェネレーション ポータブル**	**NBGI**	**SLG**	**4800 日元**
10	拳手之路 2	ボクサーズロード2 ザ リアル	Enterbrain	SPG	5800 日元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
28	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	49.99 美元
		2006 年 7 月			
20	斗技场 D.O.N	バトルスタジアムD.O.N	NBGI	FTG	6800 日元
		2006 年 8 月			
3	超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	Nintendo	A.AVG	5800 日元
10	**大金刚 木鼓飞车赛**	ドンキーコング たるジェットレース	**Nintendo**	**RAC**	**4800 日元**

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
29	海底总动员 触摸尼莫	ファインディング·ニモ タッチでニモ	SEGA	PUZ	4800 日元
		2006 年 7 月			
6	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800 日元
6	勇敢的故事 我的记忆与祈愿	ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	NBGI	AVG	4800 日元
6	**洛克人 ZX**	ロックマン ゼクス	**Capcom**	**ACT**	**4800 日元**
13	NARUTO 火影忍者 RPG3 灵兽 VS 木叶小队	NARUTO–ナルト–ナルト RPG3 灵兽 VS 木叶小队	Takara Tomy	RPG	
13	黑客计划 觉醒	プロジェクトハッカー~觉醒~	Nintendo	AVG	4800 日元
20	触摸!炸弹人乐园	Touch! ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800 日元
20	卡片游戏 9	カードゲーム9	TAITO	ETC	4800 日元
20	大家的 DS 研究班 完美英语单词力	みんなのDSゼミナール カンペキ英单语力	TDK Core	ETC	3800 日元
20	大家的 DS 研究班 完美汉语力	みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力	TDK Core	ETC	3800 日元
27	集合!力量职业 DS 甲子园	あつまれ!パワプロクンのDS甲子园	Konami	SPG	4980 日元
27	人生游戏 DS	人生ゲームDS	ATULS	SLG	4800 日元
		2006 年 8 月			
3	**星际火狐 指令**	スターフォックス コマンド	**Nintendo**	**STG**	**4800 日元**

Xbox

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
28	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	49.99 美元
		2006 年 7 月			
3	无边世界	Neverend	Dusk2Dawn	RPG	39.99 美元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 6 月			
28	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	59.99 美元
29	**合金猎犬**	**Chrome Hounds**	**SEGA**	**ACT**	**6800 日元**
		2006 年 7 月			
5	指环王:中土战争 II	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	EA Games	ACT	59.99 美元
27	首都高 BATTLE10	首都高バトルX	元气	RAC	6800 日元
27	旋光的轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	グレフ	STG	6800 日元
		2006 年 8 月			
3	Top Spin2	トップスピン2	Microsoft	SPG	5800 日元



9

LeveL

2006.7B

7月12日见！

回答当期烈舞阿婆提问，即有机会获得levelup.cn赠送的特制T恤。

ISBN 7-88488-829-7

9 787884 888290 >